>> OPÓŹNIENIE PREMIERY PLAYSTATION 3 W EUROPIE



PSX EXTREME

Def Jam Fight for NY: The Takeover
Disgaea 2: Cursed Memories
Scarface: The World is Yours
Pro Evolution Soccer 6
Killzone: Liberation
Ninety-Nine Nights
Ridge Racer 2
Just Cause
WarPath
Yakuza

7,99 Największy magazyn o konsolach

Październik'06
110

OFENSYWA XBOXa 360

SAINTS ROW
PRAWDZIWY GTA KILLER?

DEAD RISING
EKSTERMINACJA ZOMBII

TEST DRIVE UNLIMITED
2000 KILOMETRÓW DRÓG

OGÓLNOPOLSKI ZLOT
EXTREME PARTY 5
JAK BAWIĄ SIĘ GRACZE

GAMES CONVENTION

DORWALIŚMY Wii™

INDEX 340896 • ISSN 1429 172X
PSX Extreme
www.psxextreme.pl
9 771429 172043

PODCZAS GDY **EUROPEJCZYCY ZMUSZENI SĄ POCZEKAĆ NA PLAYSTATION 3 DO MARCA, XBOX 360** WYPUSZCZA KOLEJNĄ GENERACJĘ GIER, KTÓRA **POZWALA ZAPOMNIEĆ** NA PEWIEN CZAS O DONIESIENIACH Z OBOZU SONY.



Okładka: Dead Rising (Capcom)



PAŹDZIERNIK 2006/PE#110

Hardkor

EX-RAY 74
GRACZPOSPOLITA 79
JAK NUDSON SOFT 77
MIT.PONGA 96
OD GRACZA DLA GRACZY 70
OKIEM MANIAKA 71
TO RYŁO GRANE 76
YOUTURE - NOWE MEDIUM GRACZA 72
ZAPRASZAMY DO REKLAMY 73

PLAYTESTY

PRO EVOLUTION SOCCER 6 28

OPISY

TEKKEN 5 82

INNE

CZARNA LISTA WYDAWCÓW GIER 34
EPS - TURNIEJE 80, 81, 85, 86, 88
EXTREME PARTY 5 30
FINAŁ MISTRZOSTW POLSKI W PES5 83
GAMES CONVENTION - RELACJA 16
GC - TARGOWISKO MOŻLIWOŚCI 21
ONLINE 78
POCKET CONVENTION 66
POKAZ RILLZONE: LIBERATION 65
TARGI W LIPSKU Z EKIPĄ PE 18
TEKKEN DR - CZOŁÓWKA ŚWIATOWA 83
WII NA GAMES CONVENTION 22

KONKURSY

HC ROOM 95
WYTĘŻ WZROK 92
ROZWIĄZANIE KONKURSÓW 90
TELEXTREME 80, 88

REGION DVD 97

Przechadzając się po halach wystawowych Games Convention dobitnie uświadomiłem sobie, jak dobrym posunięciem Microsoftu była wczesna premiera ich next-genowej konsoli. W Lipsku można było zobaczyć sporo gier przygotowywanych z myślą o Xboxie 360 i gdy tak przemierzałem w tę i z powrotem kolejne hale, poczułem, że w kieszeni uwiera mnie żółta kaczuszka, którą dostałem na stoisku Sony. Na zabawce był napis: PlayStation 3, 17 listopada 2006. Wprowadziło mnie to w konsternację w związku z panującymi realiami. "Jeśli w listopadzie zagram na PS3, to kaktus wyrośnie mi na ręce. Przecież tutaj nie ma ani jednej grywalnej pozycji na PS3, a jakiś koło pokazuje nam obudowę w białych rękawiczkach!" - pomyślałem sobie, no i okazało się, że się nie pomyliłem. 6 września Sony wydało oświadczenie, w którym poinformowało, że premiera konsoli w Europie przesunięta została na marzec 2007 r.

Podczas gdy Microsoft zdecydował się na realną opcję dla swojej konsoli next-gen, Sony wybrało podejście z pogranicza wizjonerstwa, któremu w realnym świecie ciężko sprostać i które może doprowadzić koncern do sporych kłopotów. Udało się z PSX-em, udało się z PS2 (tu już trochę z rozpędu), ale nadszedł czas, aby zacząć uprawiać bardziej rozsądną politykę, żeby utrzymać choć część ze swojego imperium. A tu co? ScienceFiction 3! Od roku czytamy tylko o tym, czego nie będzie w PS3 i czego jednak nie potrafi PS3. Karmi się nas filmikami, a gry pokroju Heavenly Sword pokazywane są na targach na "niewiadomoczym", co trzyma Graczy w nadziei, że wszystko będzie OK i łada miesiąc sprzęt wyląduje w sklepach. Bo jakby to wyglądało, gdyby w maju na E3 ogłoszono, że konsola będzie dostępna dopiero za 12 miesięcy, a potem, że za kolejne sześć itd.? I jeszcze można by zrozumieć tę całą maskaradę z PS3, jeśli na PS2 pojawiałaby się masa ciekawych tytułów. Ale tak nie jest. Po drugiej stronie mamy Xboxa 360, który przez ostatni rok zdobył zaufanie sporej grupy Graczy, i w końcu, co najistotniejsze - na tę platformę wychodzi coraz więcej coraz lepszych gier. 3 listopada król się nam oficjalna polska premiera, a wraz z nią konsole trafią do większości hipermarketów (1599 złotych za Premium oraz 1199 za Core). Wrzesień jest początkiem końca panowania PS2, które oddaje pałeczkę Xboxowi 360 i ta sytuacja może się utrzymać przez pół roku, a może i nawet rok, aż rozkręci się PS3. Rzućcie okiem do spisu treści - trzy duże produkcje na Xboxa 360, dwie na PS2 (Just Cause w wersji na X360 za miesiąc). Line-up na GaCława i Xboxa przemilczę. Nadchodzi nowe, Moi Drodzy, czy tego chcemy, czy nie.

Przed Wami wypchany informacjami PSX Extreme #110. I choć w Lipsku nie zagraliśmy na PS3, to jednak udało nam się przetestować Wii - porcja wrażeń ode mnie, Kosa i Dżuja na kolejnych stronach. Nie jest różowo, niestety. Nawet znając i rozumiejąc filozofię Nintendo można mieć obawy co do Wii-zji konsoli sterowanej "pilotem", tym bardziej po przetestowaniu jej osobiście. Do historii przeszedł również ogólnopolski zlot miłośników konsol - Extreme Party 5, na którym było bardzo miło. Dzięki Wam! Mistrzostwa Polski w PES5 również dobiegły końca - teraz nadszedł czas wyruszyć na finał do Irlandii. Do zobaczenia za miesiąc (numer jak zwykle 20go), po ostatnich dwóch ważnych wydarzeniach tego roku: X06 w Barcelonie i japońskim TGS. Na obu oczywiście będziemy. [sciera@psxextreme.pl]

recenzje

PlayStation 2

R-BOY 38
RUZZI JUNIOR: ZABAWA W DŻUNGLI 47
DISGAEA 2: CURSED MEMORIES 36
JUST CAUSE 44
LEMMINGS 47
METAL SAGA 37
RESERVOIR DOGS 48
SINGSTAR ANTHEMS 46
SPY HUNTER: NOWHERE TO RUN 42
YARUZA 40

Xbox

RESERVOIR DOGS 48
SPY HUNTER: NOWHERE TO RUN 42
WARPATH 49
XYANIDE 43

Xbox 360

CHRDMENDUNDS 53
DEAD RISING 56
NINETY-NINE NIGHTS 59
SAINTS ROW 50
TEST DRIVE UNLIMITED 54

POCKET

GBA Dual Screen PSP

R-BOY 63
DEF JAM FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER 62
DIG DUG: DIGGING STRIKE 60
EVERY EXTEND EXTRA 64
FROM RUSSIA WITH LOVE 64
GRADIUS COLLECTION 62
MERCURY MELTDOWN 63
RIDGE RACER 2 64
STARFOX DS 61
TENCHU: DARK SECRET 60
UNTOLD LEGENDS: THE WARRIOR'S CODE 62

CO NOWEGO?

CIERPLIWOŚĆ JEST CNOTĄ?

6 września 2006 roku ziścił się najczarniejszy z możliwych scenariuszy dla wszystkich Graczy na Starym Kontynencie. Sony oficjalnie przesunęło premierę PlayStation 3 w wersji PAL z 17 listopada br. na nieokreślony bliżej dzień marca 2007 roku. Najnowszy cud techniki tego koncernu i długo wyczekiwany obiekt westchnień tysięcy spragnionych fanów PlayStation, będący już praktycznie w zasięgu ręki, oddalił się na kolejne miesiące. Nie trzeba nikomu opisywać - bo wszyscy dzielimy to uczucie - jak to jest być znowu zepchniętym na ostatnie miejsce w kolejce oczekujących. Mało pocieszający jest także fakt, że dostawy dla dwóch pozostałych regionów zostały drastycznie obcięte. Stany Zjednoczone dostaną na start jedynie 400 tyś sztuk, podczas gdy kraina Graczy - Japonia - musi zadowolić się nędznymi 100 tyś., które zejdą w godzinę po wrzuceniu do sklepów. Celowo piszę o wersji PAL, gdyż ta niobowa wieść dotyczy nie tylko Europy, ale również Australii i Azji, Środkowego Wschodu i Afryki.

Jak mogło do tego dojść, co zawiodło i dlaczego? "A miało być tak pięknie..." - że zacytuję polską klasykę filmową. Jak głosi oficjalne oświadczenie, sprawę "rypła się" z powodu problemów z produkcją... niebieskiej diody lasera, obecnej w odtwarzaczu Blu-ray PS3. Czyli jednak nie procesor, który wysmiewano pod kątem nieaktywnych rdzeni i słabej kontroli jakości, nie zasilacz i nie strajki w fabrykach na Tajwanie - nasz kontynent pokonała mała, niebieska dioda, bez której Blu-ray jest jedynie bezużyteczną skrzynką z wysuwaną tacką. Oczywiście to wersja oficjalna - nigdy nie dowiemy się czy w grę nie wchodziły tu także inne czynniki. Jednak jeśli ktoś obserwował na bieżąco doniesienia z branży, ruchy koncernu i wywiady oficjeli z Sony, powinien wiedzieć, że na spokojny sen jest jeszcze za wcześnie. Według informacji sprzed dwóch miesięcy, lipiec był miesiącem, w którym ruszyła produkcja i składanie konsol - zaraz potem z różnych stron pojawiły się obawy, czy wszyscy dostawcy części (których PS3 zawiera mnóstwo) wyrabiają z realizacją zamówień, a samo Sony zdąży poskładać obiecane ilości na czas. Przypomnijmy, że do ostatniej chwili plany ogólnoświatowe mówiły o wrzuceniu na rynek pierwszym ruchem 2 milionów egzemplarzy. Podczas gdy my żyliśmy ze świadomością, że "PS3 już się robi", szef SCEA Kaz Hirai udziela w połowie sierpnia wywiadu dla GameSpot, z którego dowiadujemy się, że PlayStation 3 nie jest jeszcze produkowana! Co więcej - nie ma konkretnej daty rozpoczęcia tego procesu, a przedstawiciele firmy właśnie zakończyli przegląd linii produkcyjnych. Mnóstwo dziwnych, często sprzecznych informacji docierało z różnych stron, jednak każdy radził sobie z nimi na swój sposób, mając na końcu tunelu jeden wyraźny neon - 17 listopada 2006. To akurat wydawało się wykute w betonie, pewnik, którego już nic nie naruszy - nie tylko ze względu na dobre imię koncernu, konferencje prasowe i szumne zapowiedzi, ale także ze względu na rosnącą w siłę



konkurencję, która poczyna sobie coraz śmielej i trzeba się wreszcie jej postawić. Niestety - "z pustego i Salomon nie naleje".

Oczywiście chyba nikt z nas nie ma wątpliwości, że decyzja ta była przemyślana, przeszła burzę mózgów i kosztować będzie Sony o wiele więcej niż tylko nadszarpnięcie swego wizerunku wśród opinii publicznej. Europa - z racji swej multinarodowości i odmienności poszczególnych regionów - jest najtrudniejszym terenem do przeprowadzania wszelakich skomplikowanych operacji marketingowo-logistycznych. USA i Japonia to duże rynki zbytu, ale jednocześnie jednorodne struktury - jeden język, wspólny przekaz, materiały reklamowe itd. Wiedząc jak skromne ilościowo będzie pierwsze uderzenie na rynek, po co jeszcze komplikować sobie i tak trudną sytuację, dzieląc wiosna na czworo? Czy lepiej czasowo zrezygnować z launchu na kontynencie, który i tak przyzwyczajony jest do wszelakich opóźnień, czy może dać każdej nacji symboliczne ilości, które jedynie wywołają chaos, dantejskie sceny i wrzenie wśród odbiorców? Sony po prostu wybrało mniejsze zło.

Warto zdać sobie jeszcze sprawę z kilku rzeczy, które niesie ze sobą to posunięcie. Po pierwsze: tak nagłaśniana i z dumą ogłoszona naprawdę ogólnoświatowa premiera konsolowa stała się mitem. Po drugie: potężny i żądny next-genowych wrażeń rynek europejski wciąż pozostaje pod wpływem tylko jednego gracza - Microsoftu, który ze swoim Xboxem 360 wchodzi w drugą generację gier. Na progu stoi także Wii, które mimo, że wyściguwi technologicznemu przygląda się trochę z boku, jest nową platformą oferującą nowe możliwości. Trzeba być naprawdę cierpliwym fanbojem, aby planując na te Święta zakup nowej konsoli nie ulec pokusie konkurencji i zaciskając zęby czekać do marca. Paradoksalnie, jeśli się wysilić można znaleźć i dobre strony tej sytuacji: jest więcej czasu na zebranie kasy, będzie także lepsza dostępność, bo w marcu możemy liczyć na większe dostawy niż miałyby miejsce teraz, no i pewnie będzie więcej tytułów startowych. Warto przy okazji zauważyć, że Microsoft na starcie nie dał swej 360-tki całej Europie, lecz tylko wybranym krajom - dopiero teraz nadrabia zaległości. Sony musi więc przygotować więcej konsol, niż wtedy potrzebował konkurent. Ale co najważniejsze jest nadzieja, że z modelu PAL Sony usunie wszystkie "choroby wieku dziecięcego", które wyłowią użytkownicy w USA i Japonii. Jednak jak by optymistycznie na to nie patrzeć, powyższa historia potwierdza nam starą jak świat prawdę: że na tym świecie niczego - oprócz własnej śmierci - nie można być pewnym. [butcher]

PIGUŁA

► **Prey 2 w perspektywie**
Niedawno recenzowaliśmy doskonały shooter FPP Prey, a tymczasem wiadomo już, że trwają prace nad sequelem! Jak zdradził Scott Miller, szef 3D Realms, firma będzie chciała skupić się na innowacjach w gameplayu. No i jest spora szansa, że ne drugą część przygód czerwonoskórego zakapiora będziemy czekać kilkanaście lat krócej, niż na "jedynkę". [koso]

► **Kolejne "Saints Row"?**
W tym numerze recenzujemy Saints Row od Volition, które jest tak perfidną kalką GTA, jak to tylko możliwe. Tymczasem developer oświadczył, że planuje 3 (!) kolejne gry oparte o free roaming, z czego 2 są we wczesnej fazie prac, a ta trzecia jest na razie konceptem.

► **Gra katastroficzna**
Kojarzycie intrygującą grę pt. SOS: The Final Escape, która kilka lat temu ukazała się na PS2? Taki survival, ale raczej nie horror, bowiem Graczowi zagrażały tam efekty wielkiego trzęsienia ziemi. Pomysł podchwyci Ubisoft w swoim Alive, które ma się ukazać wiosną na Xboxa 360 i PS3. W grze pokierujemy grupą osób, które by przetrwać katastrofę, będą musiały wzajemnie sobie pomagać. Jak mówi szef firmy Yves Guillemot: "Jesteśmy nakierunkowani na dramat bardziej życiowych bohaterów, większą głębię. To gra o przetrwaniu, ale w niej nie będzie można rozwiązywać problemów po prostu strzelając". Lubię takie niesztampowe produkcje, a Ty? [koso]

► **Już nie Bully**
Wzbudzające nieustające kontrowersje Bully od Rockstar, dotykające tematów przemocy w szkole i prześladowania uczniów, pożegnało się ze swym starym tytułem - przynajmniej na naszym kontynencie. Canis Canem Edit przekłada się z łaciny na angielskie "dog eat dog" ("swój przeciwko swemu"). Nie podano oficjalnie powodu takiej decyzji, ale nietrudno się jej domyślić ("bully" to dosłownie "znęcanie"). [butch]

NAJBLIŻSZE PREMIERY PAL

Premier Manager 2006-2007	PS2	ZOO Digital	15/09/2006
Shinobido: Way of the Ninja	PS2	SCEE	15/09/2006
Soccer Life 2	PS2	505 Gamestreet	15/09/2006
Super-Bikes Riding Challenge	PS2	Black Bean Games	15/09/2006
Earache Extreme Metal Racing	PS2	Metro 3D	22/09/2006
Garfield 2	PS2	Game Factory	22/09/2006
Jowe	PS2, Xbox	THQ	22/09/2006
Just Cause	PS2, Xbox, X360	Eidos	22/09/2006
LMA Manager 2007	PS2, X360	Codemasters	22/09/2006
NHL 07	PS2, Xbox, X360, PSP	EA	22/09/2006
Samurai Warriors 2	PS2, X360	KOEI	22/09/2006
Suikoden V	PS2	Konami	22/09/2006
The Godfather	X360, PSP	EA	22/09/2006
Tiger Woods PGA Tour 07	PS2, Xbox, PSP	EA	22/09/2006
Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny	PS2	KOEI	29/09/2006
D I R T	PS2	Deep Silver	29/09/2006
FIFA 07	PS2, Xbox, GC, PSP, OS	EA	29/09/2006
King of Fighters: Neowave	PS2	Ignition Ent	29/09/2006
Kingdom Hearts II	PS2	Square Enix	29/09/2006
Saint Seiya: The Hades	PS2	Namco Bandai	29/09/2006
Steambot Chronicles	PS2	505 Gamestrent	29/09/2006
Barnyard	PS2, GC	THQ	06/10/2006
Metal Gear Solid 3: Subsistence	PS2	Konami	06/10/2006
NASCAR 07	PS2, PSP	EA	06/10/2006
NBA Live 07	PS2, Xbox, X360, PSP	EA	06/10/2006
Open Season	PS2, X360, PSP, OS	Ubisoft	06/10/2006
Import Tuner Challenge	X360	Ubisoft	13/10/2006
Wild Arms 4	PS2	505 Gamestreet	13/10/2006
Canis Canem Edit	PS2	Rockster	20/10/2006
Destroy All Humans! 2	PS2, Xbox	THQ	20/10/2006
Kaido Racer 2	PS2	Konami	20/10/2006
One Piece Grand Adventure	PS2	Namco Bandai	20/10/2006
Pro Evolution Soccer 6	PS2, X360	Konami	20/10/2006
Scarface: The World is Yours	PS2, Xbox	Vivendi Games	20/10/2006
The Sims 2: Pets	PS2, GCN, OS	EA	20/10/2006
Legend of Spyro: A New Beginning	PS2, Xbox, DS	Vivendi	27/10/2006
Splinter Cell: Double Agent	PS2, Xbox, X360	Ubisoft	27/10/2006

ohayo Nippon

特報

czyli fakty i plotki z Japonii

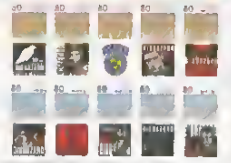
Witam! Już na dniach Tokyo Game Show. Oj, będzie się działo, Ken K. (oby go połamało za olanie naszego pięknego kontynentu) pokaże nam zapewne ciut więcej niż tylko obudowę PS3 i o wszystkim, co się wydarzyło na tegorocznej edycji, przeczytacie w relacji Tap-chana, który został na TGS odkomenderowany (a co! Należy się chłopakowi relaks po ciężkiej pracy jaką wykonuje - o szczegóły mnie nie pytajcie, nadal jestem wstrząśnięty, ale nie zmieszany).

PSP wydaje się być stworzone dla produkcji dla małych zboczków. Mahiro no SEXY Casino Game (GOLD RUSH) oraz bliźniacze Yua no SEXY Casino Game (GOLD RUSH) to nic innego jak poker, oczko i ruletka. Jednak nie od parady wyeksponowano słowo "sexy" w tytułach tych gier. Nie są to co prawda pozycje z gatunku porno, ale w czasie rozgrywki towarzyszą nam miłe panie Mahiro i Yua, które w razie swojej przegranej (a naszej wygranej) oferują swoje wdzięki na ekranikach PSP. Wiadomo też, że w obu pozycjach występują tzw. "sekretne obrazki". Hmm, czy chodzi o zdjęcia Kena Kutemogiego w pończochach? Ble.



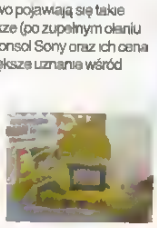
日本郵政公社 Coś dla naszych Czytelników-filatelistów! Tak, tak, także dla Was (szczegóły na końcu newsa). Otóż z okazji 10. rocznicy powstania seri Biohazard (Resident Evil) japońska poczta wypuściła 20 września specjalny, okolicznościowy bloczek "10 lat seri Biohazard". Bloczek składa się z 10 znaczków o nominale 80 jenów każdy. Pierwsze pięć znaczków to postaci Leona Kennedy'ego, Ada'y Wong, Jill Valentine, Chrisa Redfielda i Rebeki Chambers (te same postaci zdobią górną część bloczka). Pozostałe znaczki to loga kolejnych części gry oraz logo S.T.A.R.S. I teraz najciekawsze z punktu widzenia Europejczyków - te znaczki mogą być Wasze! Zamówić je można także w Europie poprzez autoryzowane sklepy filatelistyczne w Anglii, Niemczech, Danii, Szwecji, Holandii, Hiszpanii czy we Włoszech. Lista z namiarami tych placówek dostępna jest pod przydługawym nieco adresem http://www.post.japanpost.jp/english/kitte_hagaki/stamp/tokusyu2006/index.html





Od czasu premiery Xboxa 360 w Japonii jest on dostępny jedynie w wersji Premium i trzeba za niego wyłożyć 39 800 jenów. Nieduga to się jednak zmieni. Już 2 listopada w japońskich sklepach pojawi się również wersja Core. Wcenie 29 800 jenów japoński Gracz otrzyma konsolę, przewodowy kontroler oraz gry Project Gotham Racing 3 i Ninety-Nine Nights. Także 2 listopada pojawi się specjalna seria "Platinum Collection", gier za 2800 jenów (co jest mniej więcej połową normalnej ceny), a na starcie będą to tytuły: Need for Speed, Rumble Roses XX, Every Party, PGR 3 oraz Ninety-Nine Nights. Nieprzypadkowo pojawiają się takie obniżki - kilka dni później w Japonii nastąpi launch PS3 i tu także (po zupełnym olaniu przez Sony Europy) Microsoft ma nadzieję, że mierna ilość konsol Sony oraz ich cena spowoduje, że to jednak produkt "małomiękich" znajdzie większe uznanie wśród kupujących.

Jedną z rzeczy, za znalezieniem której w Japonii nie byłoby żadnego problemu są "maszynki-łapy szczęścia". Ciekawe fanty oferuje jedno z takich urządzeń o nazwie "Famicon Catcher". Są to niezwykłe hybrydy Famiconów (NES-ów) z... PSX-ami? Złote pady i obudowy z klapką zdecydowanie przywołują skojarzenia z pierwszą konsolką Sony.



TOP 10 najlepiej sprzedających się gier według Dengeki

Lp.	Tytuł	Wydawca	Platforma
1.	Phantasy Star Universe	Sega	PS2
2.	New Super Mario Brothers	Nintendo	NDS
3.	Final Fantasy III	Square Enix	NDS
4.	Mogitate Tingle no Barairo Rupee Land	Nintendo	NDS
5.	Motto Nou wo kitaeru Otona no DS Training	Nintendo	NDS
6.	Shaberu! DS Oryouri Navi	Nintendo	NDS
7.	Mario Basket 3on3	Nintendo	NDS
8.	Olde yo Doubutsu no Mori	Nintendo	NDS
9.	Tamagochi no Puchi Puchi	Bandai Namco	NDS
10.	Rhythm Tengoku	Nintendo	GBA



Mogitate Tingle no Barairo Rupee Land (4)
Przygody podstarzałego skrzata Tingle'a, postaci z Zeldy. Gra z cyklu "tanio kupić - drogo sprzedać". Jedno z najdziwniejszych RPG ostatnich lat.

IMPORT Rhythm Tengoku

■ **Developer.** Nintendo **Gatunek:** muzyczna/zręcznościowa **Platforma:** GBA

W Europie na GBA wychodzą w większości crapy. Japończycy tymczasem dostali niedawno kolejny po seri Bit Generation niezwykle smaczny kąsek, stworzony nie przez byle kogo, bo przez autorów Wario Ware! Rhythm Tengoku to również składanka zwariowanych mini-gier, jednak tym razem bardziej niż zręczność liczy się – jak sam tytuł mówi – wyczucie rytmu. Wciskając rytmicznie „A" (rzadziej także inne przyciski) strzelamy z łuku do duchów, chowamy się przed kotem, siekamy kataną wielkie rzodkiewy czy wyrywamy włosy z brody Pana Cebuli. Mimo prostych zasad zróżnicowanie zadań jest ogromne – czasem gra sama dyktuje rytm, czasem musimy go samodzielnie określić na podstawie paru taktów (np. widzimy zbliżającego się rytmicznie ducha, który w pewnym momencie chowa się za murkiem). Zabawa jest przednia - co ciekawe, niektórym przychodzi z trudem nawet wydawać by się mogło proste równomierne wciskanie klawisza. Zresztą sam miałem z tym problemy, gdy zamiast w skupieniu obserwować ekran sikałem po nogach ze śmiechu. Każde z zadań trwa kilkadziesiąt sekund, łącznie jest ich kilkadziesiąt. Do tego dochodzą remixy i „zabawki" w rodzaju automatu perkusyjnego. Nie wiadomo, czy gra kiedykolwiek opuści granice KKW. W pierwowzorze „krzaczków" jest sporo, jednak da się w niego grać bez znajomości tego języka (szkoda jedynie opisów), jeśli więc cierpicie na niedobór oryginalnych tytułów - łykajcie w ciemno. [kilu]



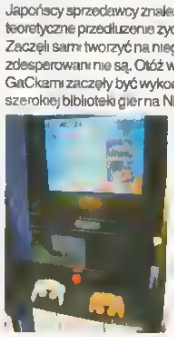


Ocena: 8+



Okazuje się, że nie jest to największy twór wzorowany na grach i anime z tej serii. Ostatnimi czasy robi w Japonii furorę inna gundamowa "figurka". Jest o wiele cięższa i większa - ma siedem metrów wysokości i trzy metry szerokości ("bandajowa" wersja ma tylko 150 cm). Maniak, który stworzył to dzieło, spędził przy nim ponad 10 miesięcy. Gundam posiada specjalny kokpit i wyposażony jest w cały zestaw pneumatycznych siłowników. Tak, to "malutkie" cacko porusza się. Nic to, z ręką na pulsie czekamy na kolejne informacje o jeszcze większych Gundamach.

Japońscy sprzedawcy znaleźli sposób na teoretyczne przedłużenie życia GameCube'a. Zaczęli sami tworzyć na niego gry? Nie, aż tak zdesperowani nie są. Otóż w wielu sklepach standy z GaCkami zaczęły być wykorzystywane do prezentacji szerokiej biblioteki gier na NDS i GBA. Gracze przy pomocy GaCkowych kontrolerów mogą poruszać się pomiędzy infosami i krótkimi klipami przedstawiającymi takie gry, jak chociażby New Super Mario Bros., Tetris DS, Metroid Prime Hunter czy Mother 3.



Odleciały motyle i to byłoby na tyle. Mata, ne! □

Loki



Okres od maja do września jest dla Graczy z całego świata szczególny - wtedy właśnie odbywają się trzy największe imprezy w naszej branży. Najpierw majowe targi E3, następnie Games Convention w Lipsku, a na samym końcu Tokyo Game Show, które zacznie się już niebawem.

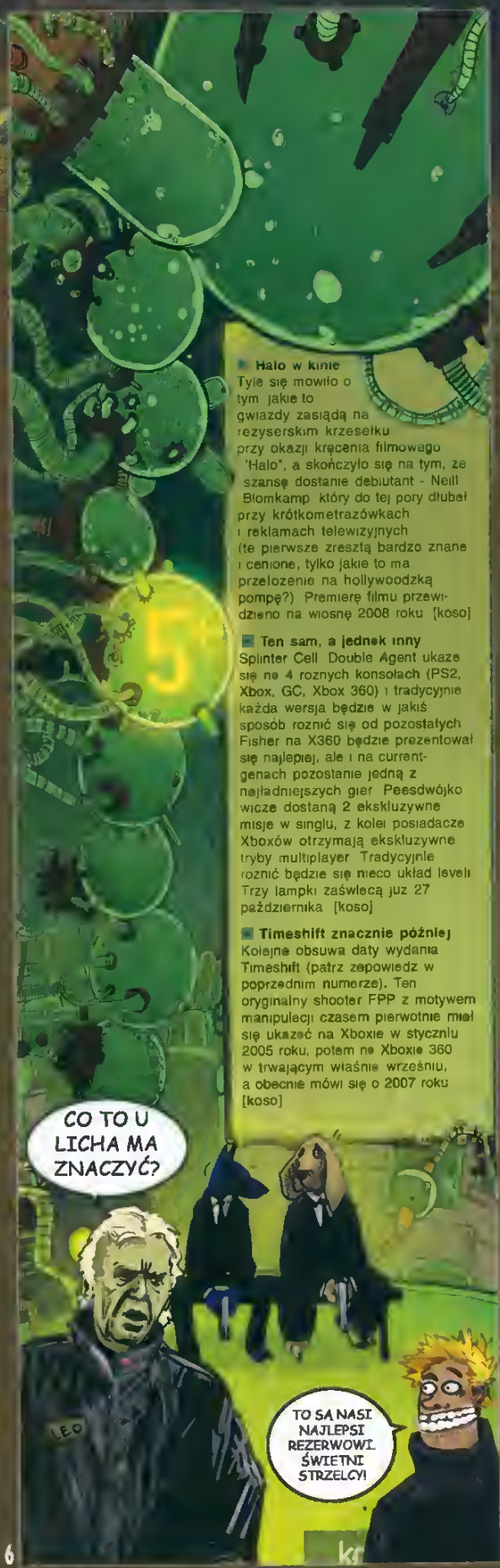
Targi, targi...

Targi w Niemczech przeszły w Japonii bez większego echa - w Famitsu ukazało się relacja, jednak tutejsi dziennikarze narzekali na brak wielu grywalnych pozycji. Nazwali je targami "do oglądania". Podobne wrażenie odnieśli japońscy developerzy, którzy stawili się w Europie. Było ich jednak mniej niż przed rokiem, obyło się też bez wielu znakomitości świata growego, co można łączyć ze skrupulatnymi przygotowaniami do tegorocznego TGS, który wedle zapowiedzi ma być szczególnie ważny.

Na E3 nie można było w pełni rozkoszować się samodzielnie wszystkimi grywalnymi wersjami tytułów na PS3. Niedawne targi w Lipsku dały w tym aspekcie dała zupełnie. Na wrześniowej imprezie w Japonii ma być zupełnie inaczej. Jak donosi Sony za pośrednictwem Famitsu, na TGS będzie można w końcu przetestować organoleptycznie następujące gry na PS3: Rolifan, Devil May Cry 4, Fatal Inertia, Bladestorm, Coded Arms Assault, The Eye of Judgement, Warhawk, nową grę z serii Gran Turismo (zapewne GT HD), Genji 2, Formula One World Championship, Heavenly Sword, Minna no Golf 5 (Hot Shots Golf), MotorStorm, Lair, Ridge Racer 7, Armored Core 4 oraz kilka innych typowo japońskich produkcji. Całkiem przyjemna lista. Trudno póki co powiedzieć, na jakim etapie przygotowań są powyższe pozycje i w jakiej części zostaną oddane do testów publiczności, niemniej jednak TGS zapowiada się kozacko. W obliczu tych faktów wzrasta również nadzieja na solidny line-up tytułów premierowych, prawda? Nieprawda:) Zaraz Wam powiem dlaczego. Premiera sprzętu ma się odbyć za dwa miesiące, a z dobrze poinformowanych źródeł wiem, że mimo wszelkich doniesień w Internecie i oświadczeń developerów, NIE posiadają oni jeszcze ostatecznych wersji dev-kitów PS3. Prawda, że zonk? A teraz wracając do TGS-u - grywalne dema może i zostaną pokazane, ale na czym będą hulać, tego pewnie się nie dowiemy. Za przykład niech posłuży fakt, że jeden z największych japońskich producentów, który pracuje pełną parą nad nową odsłoną znanej serii (celowo tuszuję, o kogo chodzi), nie posiada dev-kitów PS3. To fakt potwierdzony przez ludzi pracujących nad grą.

Największą niewiadomą TGS-u pozostaje Nintendo. W oficjalnym press packu rozsyłanym do dziennikarzy nie ma wzmianki o gigancie z Kioto - ani na temat konferencji, ani ewentualnego stoiska. Nawet w prasie nie znalazłem żadnej informacji na temat ewentualnego pokazu. Albo Nintendo ma asa ukrytego w rękawie, albo Wii nie jest gotowe do zaprezentowania. Za miesiąc przygotujcie się na relację z japońskiego show, na którym oczywiście będziemy, serwując Wam wrażenia z pierwszej ręki. □ [tap-chan]

*1000 jenów ok. 29 zł



Halo w kinie
Tyle się mówiło o tym jakie to gwiazdy zasiądą na rezyserskim krzesełku przy okazji kręcenia filmowego 'Halo", a skończyło się na tym, że szansę dostanie debiutant - Neill Blomkamp który do tej pory dłubał przy krótkometrażówkach i reklamach telewizyjnych (te pierwsze zresztą bardzo znane i cenione, tylko jakie to ma przełożenie na hollywoodzką pompę?) Premierę filmu przewidziano na wiosnę 2008 roku [koso]

Ten sam, a jednak inny
Splinter Cell Double Agent ukaze się na 4 roznych konsolach (PS2, Xbox, GC, Xbox 360) i tradycyjnie każda wersja będzie w jakiś sposób roznić się od pozostałych Fisher na X360 będzie prezentował się najlepiej, ale i na current-genach pozostanie jedną z najładniejszych gier Peesdwójkowicze dostaną 2 ekskluzywne misje w singlu, z kolei posiadacze Xboxów otrzymają ekskluzywne tryby multiplayer Tradycyjnie roznić będzie się nieco układ leveli Trzy lampki zaświecą juz 27 października [koso]

Timeshift znacznie później
Kolejne obsuwa daty wydania Timeshift (patrz zepowiedz w poprzednim numerze). Ten oryginalny shooter FPP z motywem manipulacji czasem pierwotnie miał się ukazać na Xboxie w styczniu 2005 roku, potem na Xboxie 360 w trwającym właśnie wrześniu, a obecnie mówi się o 2007 roku [koso]



GC

ERAGON

Wydawca: VIVENDI Developer: STORMFRONT STUDIOS Data wydania: 24 LISTOPADA

Gdy Ściera przydzielał w autobusie tytuły do obadania, w końcu na kartce z rozpisanymi obowiązkami pozostała tylko jedna pusta nazwa: "Eragon", która, jako ze jesteśmy nieoczytani i głupi, nic specjalnego nam nie mówiła. Tylko Dżujo bąknął coś o jakiejś książce. Tytuł wskazywał, że będzie to odpowiedna gra dla ufoludków od RPG, toteż przydzielono ją nizej podpisanemu. Śmiałem się pod nosem testując już rzeczoną pozycję, bowiem gra okazała się być ostrą siekaniną...



Najmłodsze dziecko Stormfront dało mi jednak solidną porcję zabawy. Eragon to gra nader tradycyjna i właściwie czerpiąca z rozwiązań np. The Lord of the Rings: The Two Towers, ale przy tym mająca w sobie pewien czar. Nawet pomimo faktu, że w prosty sposób żeruje na popularności książek Christophera Paoliniego oraz nadchodzącej wielkimi krokami premierze filmu pełnometrażowego o przygodach tytułowego chłopca i jego smoka. Pierwszy tom trylogii już teraz jest bestsellerem, który sprzedał się w milionach - warto wiedzieć, że kiedy rodzice Paoliniego wydawali jego powieść, ten miał zaledwie 15 lat. Powróćmy jednak do omawianej gry. Młodemu śmiałkowi przyjdzie walczyć z tysiącami ludzi, orków, goblinów i innego dwunożnego tałatajstwa. Potyczki odbywają się na zamkniętych planszach, których odblokowanie polega najczęściej na wycięciu w pień wyznaczonej ilości wrogów. "Rach-ciach-plast" - szybki combos ze combosem przedzieraniem się przez zastępy oprychów, bawiąc się przy tym jak dzieciak w piaskownicy. Wiązanki ciosów wyprowadza się bardzo prosto, nie uwzględniono np. efektu zmęczenia postaci po zadaniu kilku sztychów - naparzamy właściwie non stop, skacząc niczym gepard od jednego adwersarza do następnego. Ten początkowy zestaw ataków był dosyć ubogi, ale z czasem główny bohater, tak jak jego książkowy pierwowzór, będzie nabierał szermierczej kompetencji. Nie wszystko, co się dzieje na ekranie, ma coś wspólnego z taktyką czy myśleniem, toteż lękam się, czy gra nie będzie po kilku godzinach monotonna.



Stormfront obiecuje dużą ilość magicznych zaklęć, których będzie uczył się główny bohater, a także możliwość ingerencji w wygląd środowiska - niestety, tylko w z góry przez developera przewidzianych sytuacjach, takich jak opuszczenie zwodzonego mostu, podpalenie chaty czy zmiażdżenie przydrożnej tawerny Ta najwyższa skala zniszczenia możliwa będzie z pomocą smoczego przyjaciela. Saphira włącza się do walki w skryptowanych momentach, plując ogniem i siejąc zniszczenie, odwracając tym samym los wielu bitew. Świetnym patentem, rodem z japońskiego Drakengarda, jest możliwość dosiadania owego gada, by na jego grzbiecie przemierzać przestworza w niektórych sekwencjach. Warto nadmienić, że niezle wrażenie robiła wersja na PS2, podczas gdy ta na X360 prezentowała się kiepsko - zwalniająca animacja, plastikowość i wychodzące nadmiernie z tła obiekty postaci dopełniały obrazu porażki. Rach-ciach-plast. □ [Zax]

PIGUŁA

Konsolowy Battlefield bez cyferek

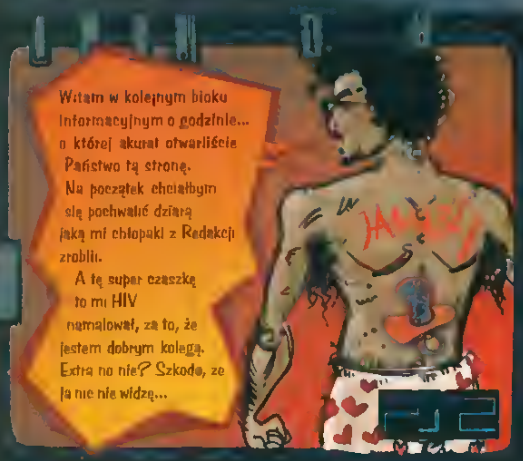


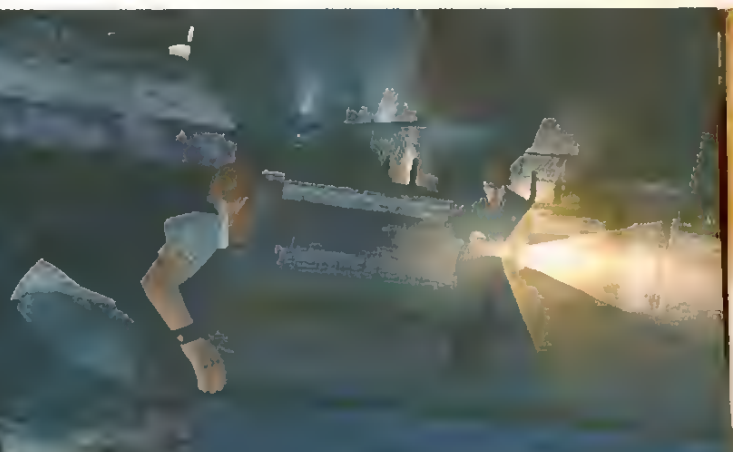
Oficjalny sequel Battlefield (Battlefield 2142) nie ukaze się na konsole ale i my dostaniemy swoją dawkę militarnych wrażeń w postaci Battlefield Bad Company Jak zapowiada Electronic Arts, tym razem kampania single nie będzie jedynie dodatkiem, a pełnoprawnym trybem gry Oczywiście najwięcej emocji nadal czeka w multiplayerze online, gdzie zmierzy się do 24 graczy Więcej informacji wkrótce [koso]

TGS i X06 na Marketplace
Podczas tegorocznych targów E3 posiadacze Xboxów 360 mogli na bieżąco śledzić, co dzieje się na imprezie - na Marketplace wrzucano dema, trailery, wywiady i materiały wideo zza kulis Pomysł spotkał się z gorącym przyjęciem wśród Graczy nie dziwi więc fakt, iz podobne zabiegi będą miały miejsce podczas Tokyo Game Show i X06 w Barcelonie (obie imprezy odbędą się w trzeciej dekadzie września). I bardzo dobrze! [koso]

Lekcja tak zwanej "historii"
Fall of Liberty (X360 PS3) to nazwe shootera FPP, który pod wydewniczymi skrzydłami Codemasters przygotowuje team Spark Unlimited, autorzy Call of Duty Finest Hour Producenta poniosła fantazja, proponuje bowiem alternatywną wizję II Wojny Światowej, gdzie naziści najechali Stany Zjednoczone Taa, chyba w pontonach A stało się tak dlatego, bo w 1931 roku Winstone Churchille rozjechałe taksówka (nie śmiejcie się) a wskutek braku tego jegomościa alianci nigdy nie wylądowali w Normendii Oby ta zabawne historyjka nie okazała się wyłącznie przykrywką dla odtwórczego gameplayu, na temat którego developer na razie się nie zająknął [koso]

Assassin's Creed również na X360!
Fanboye Sony zdążyli kilkakrotnie zapluć sobie monitory, wypisując na forach peany na temat ekskluzywnego Assassin's Creed ne PS3, tymczasem - co dla bardziej zorientowanych było kwestią czasu - gra ukaże się rownież na Xboxie 360! Tyle śliny ne mame) W momencie gdy piszę te słowe, wieść jest jeszcze nieoficjalna, nie wiadomo tez, czy obie wersje miełyby wyjść w tym samym terminie, czy ktoraś zyska opcję czasowego exclusive'a. [koso]





(AKA BULLY)
CANIS CANEM EDIT

Wydawca: ROCKSTAR GAMES **Developer:** ROCKSTAR VANCOUVER **Data:** PAŹDZIERNIK

A Ty byłeś w podstawówce tym dobrym, czy tym złym? Tym, który podkładał kolegom nogę na korytarzu, palił fajki w kiblu i głośno bekał, gdy nauczycielka odwracała się do tablicy? Czy tym, któremu kradli drugie śniadanie, spychali ze schodów i smarkali do piórnika? OK, nie musisz się przyznawać. Tak czy siak do nowej produkcji Rockstar obojętnie podejść nie można, tytuł ten traktuje bowiem o szkolnej przemocy (Roman Giertych jako final boss?). Szkoła i otaczający ją kampus jest tu strefą wpływów wielu klik, między którymi nasz bohater - młody skubaniec Jimmy - musi tawirować, wykonując misje poboczne. Nie zawsze będą się one opierały na starciach z silniejszymi kolegami czy dokuczaniu nauczycielom. Przyjdzie nam choćby pomóc zebrać listę składników dla właścicielki kafeterii albo wziąć udział w wyścigu rowerowym. Za wykonane questy będziemy nagradzani pieniędzmi, przydatnymi gadżetami (np. deskorolką) lub też... buziakami od koleżanek napełniającymi pasek zdrowia. Jako że Canis Canem Edit to gra o szkole, uczęszczanie do tego uwielbianego przybytku będzie naszym obowiązkiem. Całkiem miłym, bo właśnie tam Jimmy nauczy się nowych ciosów i umiejętności - błyśnięcie w sali fotograficznej pozwoli nam zdobyć album na zdjęcia, udany eksperyment na lekcji chemii ułatwi nam rypnięte eksperymenty w domowym zaciszu, a udany malunek na plastyce zwiększy nasze powodzenie u dziewcząt (tym samym zwiększając szansę na uzdrawiającego buziaka). Z lekcji można oczywiście zwiać, ale gdy wtedy wpadniemy na nauczyciela, może się to skończyć kiepsko - w najlepszym wypadku na dywaniku u dyrektora i zabraniu z inwentarza jakiegoś przedmiotu, w najgorszym (po którychś wagarach z kolei) czeka nas odśnieżanie parkingu przy szkole. W skórze Jimmy'ego spędzimy cały rok, co ładnie zobrazuje zmieniająca się pogoda.





Mechanika Canis Canem Edit przypomina nieco doskonałych (i chyba nieco niedocenionych) The Warriors. "Kotów" gnębimy z użyciem "kwadratu" (cios) lub "kółka" (rzuty), a dodatkowo nasz bohater od początku będzie dysponował finisherami ośmieszającymi przeciwników. Pierwszy przykład z brzegu - Jim bije gostka jego własnymi kończynami. Użytek będzie można też zrobić np. z jajek (tych od kur niosek), bomb wodnych czy kija baseballowego, ale Rockstar zastrzega, że w grze owszem, będzie przemoc, ale bez krwi. Nikt też nie zginie. Fani GTA wyszli właśnie z sali? Niesłusznie.

Co jeszcze? 100 NPC-ów, garderoba pełna ciuchów, masa mini-gier (np. wtapianie się do szafek w szatni, bilard) i charakterystyczny dla Rockstar szyderczy humor. Humor, który tzw. autorytetom wychodzi bokiem - gra dostawała po twarzy od moralizatorów jeszcze zanim było wiadomo o niej coś konkretnego. Jak płachta na byka działała bowiem nazwa - "bully" to określenie znęcania się nad kimś słabszym fizycznie, w tym przypadku młodszymi kolegami w szkole. Rockstar postanowiło nie kusić losu i poza Stanami Zjednoczonymi gra będzie nosiła łacińską nazwę Canis Canem Edit (motto szkoły w grze), oznaczającą pozbawioną reguł rywalizację. Cóż, pierwotna nazwa była bardziej chwytliwa, ale najważniejsze, że Rockstar szykuje naprawdę dopracowaną pozycję - urozmaiconą, złożoną i diablo grywalną (to ostatnie można obstawić w ciemno, wszak ta firma nie zawodzi). □ [koso]











PS2 się żmia

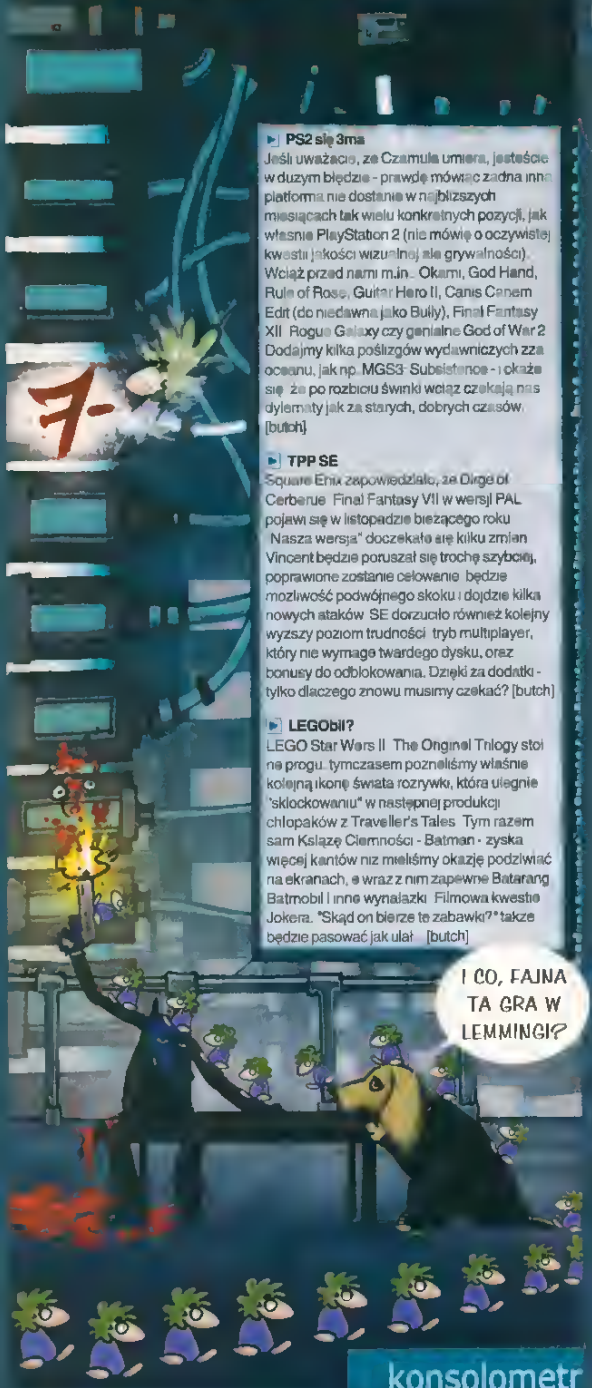
Jeśli uważacie, że Czarnula umiera, jesteście w dużym błędzie - prawdę mówiąc żadna inna platforma nie dostanie w najbliższych miesiącach tak wielu konkretnych pozycji, jak właśnie PlayStation 2 (nie mówię o oczywistej kwestii jakości wizualnej ale grywalności). Wciąż przed nami m.in. Okami, God Hand, Rule of Rose, Guitar Hero II, Canis Canem Edit (do niedawna jako Bully), Final Fantasy XII, Rogue Galaxy czy genialne God of War 2. Dodajmy kilka poślizgów wydawniczych zza oceanu, jak np. MGS3: Subsistence - i okaże się, że po rozbiciu świnki wciąż czekają nas dylematy jak za starych, dobrych czasów. [butch]

TPP SE

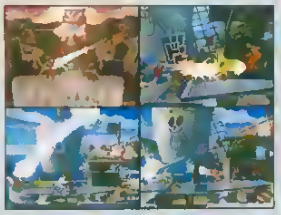
Square Enix zapowiedziało, że Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII w wersji PAL pojawi się w listopadzie bieżącego roku. "Nasza wersja" doczekała się kilku zmian. Vincent będzie poruszał się trochę szybciej, poprawione zostanie celowanie, będzie możliwość podwójnego skoku i dojdzie kilka nowych ataków. SE dorzuciło również kolejny wyższy poziom trudności, tryb multiplayer, który nie wymaga twardego dysku, oraz bonusy do odblokowania. Dzięki za dodatki - tylko dlaczego znowu musimy czekać? [butch]

LEGObil?

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy stoi na progu, tymczasem poznaliśmy właśnie kolejną ikonę świata rozrywki, która ulegnie "sklockowaniu" w następnej produkcji chłopaków z Traveller's Tales. Tym razem sam Książę Ciemności - Batman - zyska więcej kantów niż mieliśmy okazję podziwiać na ekranach, a wraz z nim zapewne Batarang, Batmobil i inne wynalazki. Filmowa kwestia Jokera: "Skąd on bierze te zabawki?" także będzie pasować jak ulał. [butch]



Goku, Monkey D. Luffy i Naruto
Na bazrybiu i rak ryba, więc spieszę donieść o nowej japońskiej gierce dla GameCube'a pt. Battle Stadium D O N Jest to produkcja zbliżona konwencją do Super Smash Bros, z kilkoma rozwiązaniami wprost z innej gry - Power Stone. W grze wykorzystano licencję trzech innych popularnych tytułów -



Dragon Ball Z, One Piece i Naruto. Cel-shadingowa nawalanka na trójwymiarowych aranach shurikenami, ognistymi kulami i innymi pierdutami wygląda całkiem, całkiem. W trybie solo Gracz ma do pokonania 5 rund z różnymi "celami". Dwie rundy posiadają losowo wybrane "cele". Za wykonanie każdej z rund Gracz otrzymuje żetony, których może użyć w specjalnym jednorękim bandycie - można w ten sposób odblokowywać niedostępne na początku bajerki. W trybie multiplayer może uczestniczyć do 4 graczy. Gra pojawiła się też na PS2. Póki co nie podano daty ewentualnej premiery anglojęzycznej, pozostaje więc czekać. [Loki]

A Video History That Navar Waa
Na stronie serwisu power.tv znajdziecie filmiki z gier na GameCube'a, która nigdy nie ujrzały światła dziennego. Raven Blade, Donkey Kong Racing, Kameo Rebirth, Dead Phoenix to tylko niektóre tytuły, jakie znajdziecie pod adresem http://powertv/2006/08/06/gamecube-a-video-history-that-never-was/. Miłego oglądania. [Loki]





PC

BIONICLE HEROES

PS2

Wydawca: EIDOS **Developer:** TRAVELLERS TALES **Oeta wydanie:** IV KWARTAŁ

Świat klocków Lego ciągle żyje, a teraz na topie są zestawy Bionicle. Przy stanowisku Eidosu miałem okazję zasmakować demka Bionicle Heroes i nie żałuję, choć myślałem, że kroi nam się zwykły licencjonowany gniot (ten developer dawał jednak do myślenia). Gra jest strzelaniną z prostymi elementami logicznymi. W grze przyszło mi wcielić się w rolę jednego z herosów formacji Toa (dobrych), a priorytetem było pokonanie gangu Piraka (kto się bawi klockami Lego, ten czai). Ciekawym elementem, na którym opiera się cała zabawa, są maski - po znalezieniu takowej nasza postać może transformować do wyższego stadium, tak też zdobywa unikalne zdolności, jak możliwość przenoszenie przedmiotów, chodzenia po wodzie czy dalszych skoków. Budowa leveli jest "korytarzowa", ciężko jest się zgubić (pamiętajmy, że tytuł skierowany jest raczej do młodszego odbiorcy), a zabawa opiera się o prosty schemat: napierasz przed siebie, strzelasz i rozwiązujesz stojące na drodze problemy (boss, prosta układanka logiczna, kolejny obszar itd.), wykorzystując do tego wszystkie dostępne aktualnie umiejętności. Na szczególną wzmiankę zasługuje natomiast oprawa A/V. W tym temacie Bionicle Heroes ma się czym pochwalić - grałem w wersję na PS2 i muszę powiedzieć, że tytuł ten prezentował się naprawdę bardzo dobrze. Płynna animacja przy całkiem sporej zadymie (dużo eksplozji), niezłe tekstury, efekty odbicia. Żeby było ciekawiej, autorzy zaimplementowali niegłupi bajer w postaci zmiany ról! Po każdym ukończeniu etapu Gracz będzie miał prawo ukończyć go ponownie, wcielając się w czarny charakter drużyny przeciwnej. Z mankamentów - poprawiłbym sterowanie i pracę kamery, bo te dwa elementy doskwierały w zabawie. [Sojer]

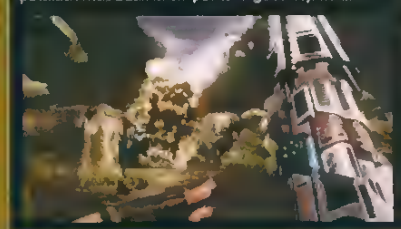




PIGUŁA

Rozwałka w obłoku spalin po raz piąty!
Burnout definitywnie wchodzi w erę next-genów - piąta część serii ukaże się tylko na Xboxie 360 i PS3, a engine powstanie od podstaw. Stosy wraków będziemy preparować w Paradise City, a autorzy obiecują, że tym razem dadzą Graczom trochę swobody - zamiast wybierać wyścigi z listy, będziemy jeździć po mieście i wybierać sobie te, które nas interesują. Nie wiadomo nic o trybach, nowościach, czy choćby przybliżonej dacie premiery, ale wiadomo, że zaatakuje nas pewny hit! [koso]

Denver, ostatni dinozaaaaaur!
Turok swego czasu był jedną z najgorętszych serii FPP w branży, ale wskutek zawirowań na wyższych szczeblach cykl na kilka lat schował się w jaskini (o Turok: Evolution na current-geny nie warto wspominać). Wychodzi z niej po latach wraz z zamiarem powtórnego zawojowania



świetnie radzącego sobie na konsolach gatunku. Joseph Turok, były komandos, a obecnie członek elitarnych sił specjalnych, trafia na tajemniczą planetę, gdzie spotyka masę uroczych, przyjaźnie nastawionych żyjątek. Dobra, wiecie o co chodzi:). Gra powstaje na Xboxa 360 i PS3, premiera gdzieś w 2007 roku. [koso]

Nowe klisze z The Outsider
Z radością prezentuję Wam nowe obrazki z The Outsider, gry niezbyt głośnej, ale dla mnie jednej z najciekawiej zapowiadających się pozycji na X360. Głównie za względu na intrygę political fiction (ginie prezydent, a bohater, były agent CIA, zostaje wrobiony w morderstwo) i całkowicie nieliniową



rozgrywkę (jak obiecują twórcy). Gracz będzie mógł balansować między dobrem i złem, jednocześnie prowadząc własne śledztwo w sprawie zabójstwa głowy państwa. Zagramy . nie wiadomo kiedy, brak daty premiery. [koso]



Kompatybilna wteczność

Pojawił się kolejny update listy gier na Xboxa w które można pograć na Xboxie 360. Znalazły się na niej m.in. Burnout 3, Counter Strike, Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth, Dead to Rights, Fatal Frame 2, Sid Meier's Pirates, Richard Burns Rally, True Crime: Streets of LA i The Suffering. Dodatkowo usprawniono działanie kilku innych tytułów, z odpaleniem których były problemy. Cóż, niezależnie od starań MS, cały czas mówimy tu o półśrodkach - gdzie normalne, 100-procentowa emulacja? [koso]

Ssanie w Sieci

Trzystasześćdziesiątkowe Marketplace doczekało się 50-milionowego downloada! A jeszcze 3 miesiące temu ściągnięć było "niespełne" 25 mln, co mówi nam o temple, jakiego nabiera sieciowe usługe Microsoftu. Z okazji tego małego jubileuszu firma podała garść innych statystyk. Do Xbox Live podpiętych jest 60% posiadaczy konsoli. Dziennie wysyłają oni 1,3 miliona wiadomości tekstowych i głosowych, które to liczba ma wzrosnąć jeszcze bardziej po pojawieniu się kamerki (w USA dostępna od 19 września). W ramach wspomnianych 50 milionów ściągnięć aż 8 milionów to zassane gry z Xbox Live Arcade. Użytkownicy wydali łącznie 2 miliardy Microsoft Points! Ech, gdyby jeszcze zdobyte achievementy nagradzali MP... [koso]







THE DARKNESS PS3

Developer: STARBREEZE **Wydawca:** 2K GAMES **Data wydania:** MARZEC 2007

Ekipa Starbreeze dość często dzieli się efektami swoich prac, dzięki czemu na bieżąco możemy obserwować, jak The Darkness się zmienia, ewoluuje... i pęknieje. Wiemy już co nieco o wersji na PS3, i choć naoczni świadkowie donoszą o braku wizualnych różnic między wersjami na trzysześćdziesiątkę i peestrójkę, to maszyna Sony i tak zyska kilka ekskluzywnych "ficzerów" (m.in. wykorzystane zostaną żyroskopowe właściwości pada). Przypomnijmy, że The Darkness jest opowieścią bazującą na komiksie, w którym zabójca mafii Jackie Estacado owładnięty przez tytułową siłę zyskuje tajemnicze moce. Działają one tylko w mroku - poza nim Jackie musi sobie radzić za pomocą klasycznych środków w postaci spluw. Gdy jednak już znajdzie się w cieniu, paleta dostępnych umiejętności wzrasta o wielką mackę służącą do podnoszenia ciężkich przedmiotów i ciskania nimi w przeciwników, mroczną strefę chroniącą bohatera, czy też czarną dziurę wysysającą energię z otoczenia. Jackie może przywoływać mroczne istoty, które pomogą mu rozprawić się z oponentami... a następnie załatwią swe potrzeby na zwłoki (motyw znany z komiksu). Demony będą występowały w ok. 12 odmianach - niektóre przydadzą się do zniszczenia źródeł światła w pomieszczeniu, a inne niczym kamikadze poświęcą się, robiąc przy tym śmiertelną krzywdę badguyom. Trochę szkoda, że zabrakło walki wręcz, która w Chronicles of Riddick (poprzednia gra Starbreeze) była rozwiązana naprawdę świetnie.

Wzorem wymienionej przed momentem gry The Darkness będzie wyzute ze standardowej dla większości FPP-ów liniowości. W wielu miejscach będziemy mogli zostawić na moment główną linię scenariusza i walnąć jakiś drobny quescik (rolę "huba", w którym będzie można porozmawiać z NPC-ami i zyskać dostęp do nowych lokacji, będą pełnić stacje metra). Gra nie będzie supportować rozdzielczości 1080p (tylko 720p), za to możemy



liczyć na bonusy do ssania z netu (ale nic zmieniającego gameplay). Czas rozgrywki w trybie single-player Jens szacuje na 10-15 godzin, a soundtrack oparty będzie na heavy-metalu. W The Darkness nie zabraknie też multiplayera, w dodatku developer szykuje dość ciekawe rozwiązanie - zagramy jako wspomniana wcześniej demoniczne summony. Tę ciekawostkę przetestujemy w Deathmatchu (do 16 graczy), Team Deathmatchu, CTF i kilku innych trybach, o których na razie nic nie wiadomo. W głośnikach usłyszymy głosy m.in. Mike'a Pattona z Faith No More i Lauren Ambrose znanej z serialu "Sześć stóp pod ziemią" (zatem skład drugoligowy). Starbreeze zaskoczyło przy okazji "Kronik Riddicka" niezwykle miło (gra do dziś pozostaje moim ulubionym FPP-em na Xboxa), oby udało im się również z The Darkness. [koso]



PIGUŁA

Kamera Xbox Live Vision za pasem

6 listopada w Europie pojawi się wreszcie kamerka do nowej konsoli Microsoftu - Xbox Live Vision. Dzięki niej będzie można wystać koleżance swoje zdjęcie w niedwuznacznej pozie albo poczatować z nią (też w niedwuznacznej pozie, a co). Gadżet będzie dostępny w dwóch wersjach. W skład standardowej wejdą kamera, miesięczny abonament Xbox Live Gold, zestaw słuchawkowy oraz możliwość pobrania dwóch pełnych wersji gier na Xbox Live Arcade - karcianki Uno oraz TotemBall, trójwymiarowej platformówki. Złoty zestaw poza zestawem słuchawkowym zaoferuje 12-miesięczny abonament XL Gold, 200 Microsoft Points oraz możliwość pobrania 3 gier z serwisu XLA - poza Uno i TotemBall, także Robotrona. Zobaczymy, czy kamerka zaskoczy nas czymś ciekawym, czy pozostanie tylko kopią EyeToya. W listopadzie z kolei posiadacze trzystasześćdziesiątki otrzymają bezprzewodową kierownicę i bezprzewodowy zestaw słuchawkowy. [koso]

Forza 2 na obrazkach

Pojawiły się pierwsze oficjalne screenshoty z Forzy 2, kontynuacji kapitalnych wyścigów z pierwszego Xboxa. Nie są to może obrazki zmuszające gruczoły potowe pod pachami do bardziej intensywnej pracy, ale przecież nie są w stanie oddać gry w ruchu - 60 fps'ów i takie bajery, jak trójwymiarowa trawa, zachwycą nas... no właśnie, kiedy? Mówi się o początku listopada - może akurat na launch konsoli w Polsce? [koso]



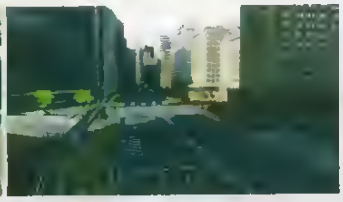


PLAYSTATION 3

Nie dla psa kiełbasa
Najważniejszy i jednocześnie najbardziej przykry nius ostatnich miesięcy dotyczący nowej platformy Sony to oczywiście przesunięcie europejskiej premiery PlayStation 3 na marzec 2007. Obszerne info na ten temat możecie przeczytać we wstępie do Co Nowego. Ze swej strony pragnę zapewnić, że wszelkie zapowiedzi oraz informacje na temat nadchodzących gier na PS3, które znajdziecie w naszym magazynie w kolejnych miesiącach, nie wynikają z naszej złośliwości, a z uporczywej (mimo wszystko) chęci dostarczania Wam najświeższych doniesień z branży. Poza tym, jako Europejczycy, powinniśmy już być przyzwyczajeni do czekania - czyż nie? □ [butcher]

Na wirażu
Pojawiło się świeże info odnośnie trybów gry dostępnych w Ridge Racer 7 - on sam ma być tytułem startowym PS3. Głównym trybem zabawy jest Ridge State Grand Prix: 160 wyścigów na 44 trasach (w tym trasy odwrócone - tym razem jednak zadziwiająco odmienne od normalnych wersji). Arcade to szybki standard, z możliwością szarpnięcia 2 graczy na split-





screenie. Online Battle to podstawowy tryb sieciowy, w którym zmierzyć się będzie mogło do 14 zawodników, także w Team Battle i Pair Time Attack. Pozostając w sieci, możemy zmierzyć się z najlepszymi czasami Graczy z całego świata w Global Time Attack lub przejrzeć rankingi w Ranking Browser. Obiecująco zapowiada się UFLA Special Event - wyzwanie, która ściągać będziemy z internetu czyli nowy rodzaj treści do zassania (płatne? free?). No i Machine Connector - nasz warsztacik, zarówno bebechów jak i wizuali, również z obowiązkowymi dodatkami do zassania z netu. HiV już cieszy michę. [butch]

GT HD
Jak potwierdził sam Kazunori Yamauchi z Polyphony Digital w wywiadzie dla Famitsu, Gran Turismo HD zostało oficjalnym tytułem pierwszej odsłony kultowej serii wyścigowej na PS3, pozbywając się przydomka "working title". Potwierdził jednocześnie, że GT HD nie jest niczym nowym, a jedynie "portem" GT4 wykonanym w maksymalnej rozdzielce dla ukazania mocy konsoli. Pomysł na grę zrodził się z nietypowego źródła - trybu Photo Mode w GT4, który pozwalał na pstrykanie hi-resowych fotek w grze. Twórcom zamarzyło się ożywienie owych widoczków i oto mamy: GT4 w 60 fpsach i rozdzielczości 1920x1080. [butch]

Kosmiczny merketing
Wraz z PS3 oddaliło się od nas niestety także startowe Resistance: Fall of Man, którego zakosztujemy dopiero w marcu 2007. Jakby bólu było mało, wystawieni zostaniemy na atak wielkiej kampanii reklamowej za miliony dolarów, którą już teraz zapowiada Insomniac Games dla tej produkcji. Obejmie ona swym zasięgiem telewizję, prasę, Internet, promocje, grywalne standy, mocne wsparcie PR, interkatywną stronę www oraz obecność na DVD oficjalnego magazynu PlayStation. To wszystko w świetle najnowszych faktów rozegra się głównie w USA i Japonii, ale tak czy inaczej bankowo dostaniemy rykoszetami. Z konkretów odnośnie samej gry, jeden z producentów w swym blogu wspomina o testach multiplayera dla 40 postaci. [butch]

Wielki projekt
Naughty Dog wciąż trzyma ciasno przy piersi swój tajemniczy projekt, którym zaskoczyli świat podczas majowego E3. Od tamtej pory zapadła cisza w temacie - poza jedną ciekawostką. Niejaki Robin Atkin Downs, aktor podkładający wokal w tej produkcji, w podsumowaniu swoich osiągnięć opublikowanym w Internecie, obok Halo 2 i Dirge of Cerberus wymienił także projekt Big od Naughty Dog. Jako, że ojcowie Crasha oficjalnie nic takiego nie zapowiadali, od razu wiadomo było o co chodzi. Przedstawiciel Sony potwierdził, że Big to ich wewnętrzna, kodowa nazwa tej produkcji, ale nic oficjalnego. Pozostaje trzymać kciuki, za owa nazwa odnosi się do rozmachu projektu, a nie wynika z fabuły. [butch]



▲ Port Fight Night Round 3 dla PS3 EA zlecało studiu w Kanadzie (developerem był EA Chicago). Kroi się jeszcze bardziej dopracowana oprawa i nowy tryb gry „Get in the Ring" (tylko z widokiem FPP).

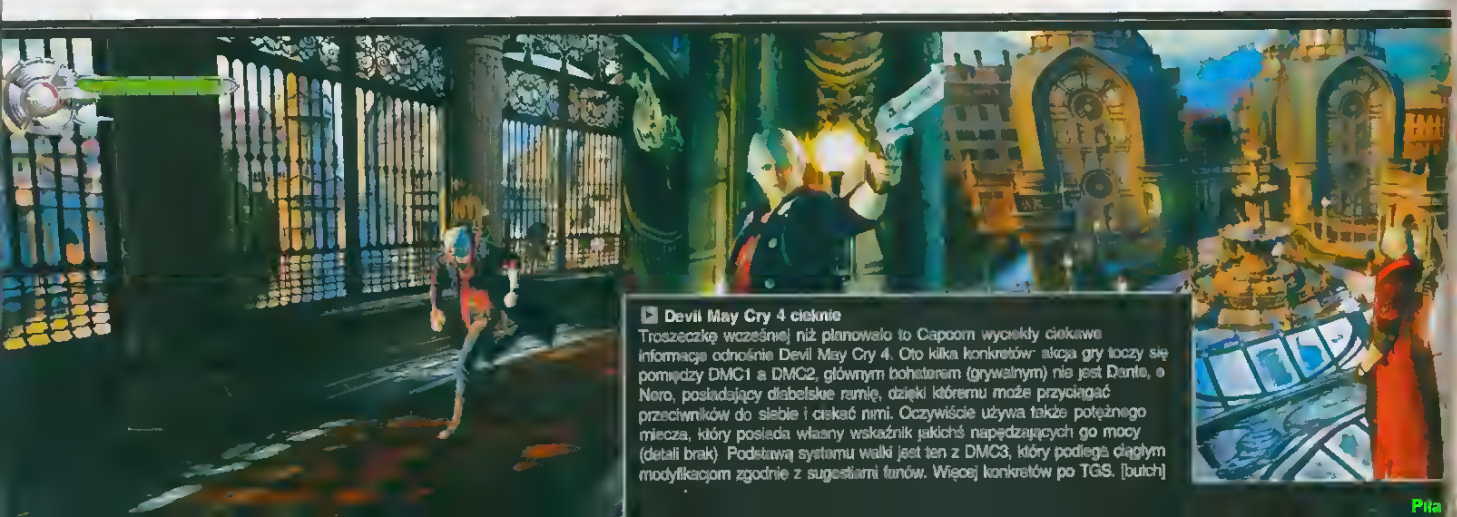
EyeToy 3D
Prime Sense to elektroniczna firma z Izraela - i wiele na to wskazuje, że również twórca technologii odczytywania ruchu i położenie obiektów w 3D, która wykorzystana zostanie w nowej kamerze EyeToy dla PS3. Mając w pamięci pokaz karcianki Eye of Judgement oczywistym staje się, że technologia w tej zabawce poszła ostro do przodu - ale liczę na prawdziwy wypas w postaci dogłębnego wykorzystania trójwymiaru. Któż nie chciałby powalczyć z użyciem własnych kończyn w Fight Night 5 czy Table Tennis 2? Nie trzymając nic w ręce? [butch]

PS3 straszy
Tuż po zamknięciu poprzedniego numeru PE Vivendi Games objawiło światu, że ich horrorowaty FPS pt. F.E.A.R. zmierza również na PlayStation 3, o czym nie miałem Wam okazji napisać w zapowiedzi. Gra ukaże się wraz z konsolą na starcie, co dla Europejczyków brzmi już niestety jak ponury żart. Fakt pozostaje jednak faktem - ponadto wersja na PS3 (podobnie jak X360) otrzyma dodatek pt. Extraction Point oraz rozbudowany tryb multiplayer. [butch]

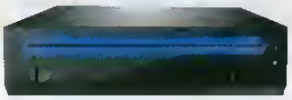
Bujne emoki
Najświeższe szczątki doniesień o wciąż mocno tajemniczym Lair od ekipy Factor 5 mówią o pełnym wykorzystaniu czujnika ruchu w nowym kontrolerze Sony oraz niesamowitej jakości, która wyciśnie z tej produkcji maksymalną rozdzielczość czyli 1080p (progresywne 1920x1080). Przypomnijmy, że Lair to opowieść o wielkiej wojnie z udziałem smoków i ludzi, co czyni powyższe zapowiedzi odnośnie wizuali i kontroli tym bardziej smakowitymi. Niedawno ujawniono także, że oprócz podboju przestworzy równie wielkie emocje czekają nas w bitwach na ziemi. Brak jednak jakichkolwiek detali na ten temat. [butch]

Kolejny kotlet
Blazing Angels: Squadrons of WWII, czyli lotniczy shooter wojenny znany z Xboxa 360, został kolejnym tytułem startowym dla PlayStation 3 - o czym oficjalnie donosi Ubisoft. Gra korzystać będzie z możliwości nowego kontrolera, dodatkowo posiadacze peestrójek - czyli Europa w marcu - mogą liczyć na kilka dodatkowych misji w stosunku do oryginału oraz multiplayer dla 16 graczy. [butch]

Brak kabla
Na początku września wielu z nas zaskoczyła informacja, że zmierzająca na rynek droższa wersja PS3 w cenie 600$ nie będzie zawierać w komplecie kabla HDMI, niezbędnego do uzyskania w grach wysokiej rozdzielczości przy połączeniu z odbiornikiem HDTV. Czy to źle czy dobrze? To zależy jak na temat spojrzeć. Sony nigdy nie dawało nam żadnych akcesoriów ponad podstawowe - także z PS3 dostaniemy standardowy kabel AV Multi. Poza tym na starcie będzie tylko kilka gier oferujących 1080p.



Devil May Cry 4 cieknie
Troszeczkę wcześniej niż planowało to Capcom wyciekły ciekawe informacje odnośnie Devil May Cry 4. Oto kilka konkretów: akcja gry toczy się pomiędzy DMC1 a DMC2, głównym bohaterem (grywalnym) nie jest Dante, a Nero, posiadający diabelskie ramię, dzięki któremu może przyciągać przeciwników do siebie i ciskać nimi. Oczywiście używa także potężnego miecza, który posiada własny wskaźnik jakichś napędzających go mocy (detali brak). Podstawą systemu walki jest ten z DMC3, który podlega ciągłym modyfikacjom zgodnie z sugestiami fanów. Więcej konkretów po TGS. [butch]



Wii

Miesiąc bez rewelacji

I co ja mam Wam napisać? Wszystko w relacji z GC2006 opisał już Dzujo, poza tym ilość informacji na temat najmłodszego dziecka Nintendo jest więcej niż uboga. Wiadomo, za coś się dzieje, że developerzy dłubią przy kolejnych grach, jednak na prawdziwie gorące informacje przyjdzie nam poczekać jeszcze parę tygodni (data premiery? Wciąż nic nie wiadomo, jednak stawiam na 3 listopada). Tymczasem poznajcie kolejną garść przecieków i ploteczek na temat Wii. □ [kilu]

Wii za 5 stówek?!

Japoński Nikko Citigroup w jednym z raportów finansowych przewiduje, że cena Wii w Kraju Kwitnącej Wiśni wynosić będzie około 19 800 jenów, czyli 520 zł (!). Informację tą potwierdził David Gardner z EA, jednak niewykluczone, że po prostu powtórzył on wiadomość znalezioną w Sieci. Samo Nintendo ogłosiło, że cena Wii nie przekroczy 25 000 jenów (Japonia) i 250 dolarów (USA). Bernd Fakesch z niemieckiego oddziału Nintendo spodziewa się w Europie ceny niższej niż 250 euro. Kiedy w końcu ktoś zauważy, że przelicznik 1:1 jest dla Europy bardzo niekorzystny?! [kilu]

Dopalony GaCek, dopalona gry

W wywiadzie dla Nintendo Dream jedna z najważniejszych postaci w Nintendo – Shigeru Miyamoto – opowiedział o planach firmy związanych z grami na Wii. Jako że system bazuje na GaCku i działa w oparciu o te same (tylko lekko dopalone) zestawy developerskie, niegłupim pomysłem będzie – zdaniem Miyamoto – wydawanie na nową konsolę remake'ów gier z Kostki, różniących się od pierwowzorów wyłącznie sterowaniem. Zanim popukacie się w głowę, doczytajcie do końca – gry te mają być wydawane „w znacznie niższych cenach, niż standardowo". Brzmi... całkiem sensownie. Żeby jeszcze do tych „budżetówek" zaliczała się nowa Zelda. [kilu]

Jednak pomachamy mieczykiem

W tym samym wywiadzie Miyamoto wspomniał o zmianach związanych z systemem sterowania w The Legend of Zelda: Twilight Princess. W ostatecznej wersji będziemy mieć pełną kontrolę nad mieczem, w który uzbrojony będzie bohater. Ta sama zmiana dokonana ma zostać w Red Steel – w tej chwili ruchy katany są w nim predefiniowane, w ostatecznej wersji mają być liczone na bieżąco dokładnie na podstawie ruchów wykonywanych przez Gracza. [kilu]

Wii na poprawę kondycji

Olbrzymi sukces serii Touch! Generation przekonał Nintendo, że warto coś podobnego stworzyć z myślą o Wii. Na DS-ie ćwiczyliśmy umysł, tymczasem za pomocą „pilota" trenować będziemy ciało. Podobno w Japonii trwają już prace nad pierwszymi grami, których jedynym przeznaczeniem będzie poprawa kondycji u Gracza. [kilu]

Napisze, co mu powiesz

Jeden z użytkowników forum serwisu IGN, ten sam, który wcześniej pisał na temat głośnika wbudowanego w „pilota" (co ostatecznie zostało potwierdzone przez Nintendo), opublikował w Sieci kolejne „sekrety" związane z Wii. Jego zdaniem konsola korzystać z ma z nowatorskiego systemu zamieniającego wypowiadane słowa na tekst. System ma analizować ton wypowiedzi i na tej podstawie odpowiednio formatować tekst, np. pełen emocji okrzyk „wygrałem!" ma być zapisany pogrubioną, czerwoną czcionką z wykrzyknikiem na końcu, a szept ma być pomniejszony i pisany fontem o mało intensywnym odcieniu. Ta forma komunikacji ma być wykorzystywana w wielu grach oferujących tryb online. Dane przetwarzane będą dzięki bezprzewodowemu headsetowi. Wymysł fantasty? Być może, jednak informację tę w pewien sposób potwierdza jeden z amerykańskich wniosków patentowych, dotyczących takiego właśnie systemu. [kilu]

Eidos dla Wii

Do listy wydawców zainteresowanych nową platformą Nintendo dołączył Eidos. W jednym z wywiadów przedstawiciele firmy stwierdzili, że choć i tym razem w wyścigu trzech gigantów zwycięzcą okaże się zapewne Sony, „Nintendo ze względu na nietypowe podejście ma duża szansę na ogromny sukces". [kilu]

Żelazna Dziewica

Iron Maiden to jeden z najbardziej znanych zespołów heavy metalowych, kojarzony głównie dzięki głosowi Bruce'a Dickinsona i bardzo melodyjnym, wpadającym w ucho utworom („2 Minutes To Midnight", „Run To The Hills"...). Jak podaje serwis Blabbermouth, utwór „Different World" pochodzący z ostatniej płyty IM będzie jednym z przebojów w Tony Hawk's Downhill Jam. Serwis wspomina tylko o wersjach gry na konsole Nintendo, jednak to pewnie tylko niedopatrzenia i „Ajronów" usłyszymy we wszystkich odsłonach THDJ. [kilu]



Tani developing

Nintendo nie myliło się mówiąc, że gry na Wii będą tańsze w developingu, niż tytuły na platformy konkurencji. Ubisoft ujawnił, że jeden z tytułów startowych, Red Steel kosztować będzie ogółem 12,75 mln dolarów, czyli 25-50% kwoty, którą trzeba wpompować w grę na PS3 lub X360. Ujawniono przy okazji, że ukończenie gry przeciętnemu posiadaczowi konsoli zajmie ok. 13 godzin. [kilu]

A dojenia krowy będzie?

Famitsu ujawniło kilka detali na temat Harvest Moona w wydaniu na Wii. Za pomocą „pilota" będziemy w grze podlewać rośliny, pielęgnować kwiatki, łowić ryby czy zajmować się zwierzętami. Podstawowe założenia nie zmienią się – wciąż będziemy opiekować się farmą i utrzymywać dobre stosunki z sąsiadami, tym razem celem uratowania świętego drzewa, siedziby bogini, która w obliczu suszy opuściła wyspę, na której dzieje się akcja gry. Gra ma się ukazać w Japonii jeszcze w tym roku. Producent serii Yoshifumi Hashimoto mówi, że bardzo podoba mu się wizja wykorzystania systemu Connect24 i możliwości łączenia Wii z DS-em, jednak najprawdopodobniej obie te funkcje znajdą zastosowanie dopiero w następnej odsłonie Harvest Moona. [kilu]

Hity bez trybu online

Activision ogłosiło, że Call of Duty 3 na Wii pozbawiony będzie trybu rozgrywki sieciowej. Firma zamierza skupić się na sterowaniu i dopieszczeniu trybu dla jednego Gracza. Nie wiadomo jeszcze, co z trybem versus (multiplayer na podzielonym ekranie?), jednak wszystko wskazuje na to, że jego również zabraknie. Trybu online nie będzie też prawdopodobnie posiadać jeden z przebojów Activision - Tony Hawk's Downhill Jam. [kilu]

Plotki o dacie wydania

Tuż przed oddaniem tego numeru PE do druku (i na tydzień przed spodziewanym ujawnieniem szczegółów na temat premiery Wii) w magazynie MCV ukazała się informacja, że Wii zadebiutuje w Europie przed 24 listopada w cenie 149 funtów. Informację szybko skomentował David Yarnton z Nintendo UK - stwierdził on, że to tylko spekulacje, zdecydowanie nieprawdziwe, jednak od prawdy niezbyt odległe. [kilu]





LIPSK 2006

GAMES CONVENTION

RELACJA Z TARGÓW GC

Również i w tym roku PSX Extreme wyekspediowel do Lipska potężną ekipę - teraz juz nie w busie, lecz w autokarze, gdzie 31 miejsc szczelnie wypełnili nie tylko zg(Red.)zi, ale i grupa mniej lub bardziej związanych z redakcją Czytelników (podobno Ściera dawal się przekonać za skrzynkę piwa). Pierwsze zaskoczenie ne samym początku - wyprawa rozpoczyne się pod redakcją w Katowicach punktuelnie Nikt się nie spóźnia, nikt nie ginie, wszyscy zabierają dowody osobiste lub paszporty (oprócz KILa, który jak się okazuje nie me zadnego waznego dokumentu), e kierowca tylko dwa razy gubi drogę Wszystko filmuje nasz kamerzysta - Tewus, który ma za zadanie zrobić wideorelecję, najpierw z Games Convention, e potem z Extreme Party 5 (patrz Sklep PSX Extreme) Ale tu się profesjonalizm kończy, bo już we Wrocławiu - gdzie autobus ma zabrać ekipę poznańską (Koso, M@jk, Zax) i wrocławską (Norby, Myszaq, Mashter) - pojawiają się problemy Mogliśmy się tego spodziewać Ne godzinę przed spotkaniem Myszaq łapie gumę w swoim Puncieku, bo chciał pokazać Norby'emu i Mashterowi, "jak się jeździ na ręcznym" W końcu spotykają się z ekipą z Poznania na późno, w dodatku nie chcąc się witać, bo koło zmieniali w trójkę i mają upaprane ręce Spotkanie z redekcyjnym busem ma nastąpić ne autostradzie pod Wrocławiem, ale w końcu peda pomysł, że przeciez autokar może podjechać pod dom Myszaqa 5 minut później zaskakująco funkcjonalny pojazd (klimatyzacja, telewizor, ba, nawet hamulce) podjeżdża pod "menszyn" Myqa - jestesmy juz w komplecie Ruszamy z pisk. eee . to znaczy ze zgrzytem mocno obciążonych amortyzatorów

Teraz w autobusie panuje już spory harmider Ściera ogląda Zaxa (dosłownie), KILu włącza swojego DS-a, a reszta próbuje zrozumieć nowe powiedzonka Mashtera, które rozchodzą się po całym autobusie, skutecznie zagłuszając spitego juz Konsolite (zaprzyjaźniony Czytelnik). Norby terroryzuje kierowcę, by ten puścił na wideo kasetę z filmem anima - gdy w końcu udaje mu się go przekonać, reszta załogi jest zmuszona oglądać wielkie oczy, rozbłyski i intrygę na miarę

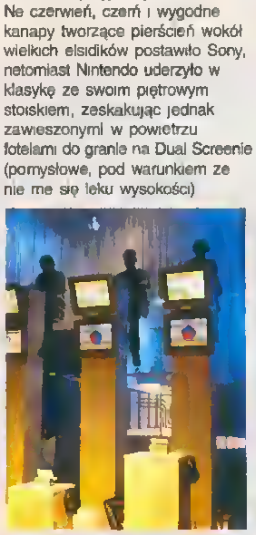


Pokemona Podróż się dłuzy, co część ekipy postanawia zneutralizoweć kupionym ne stacji asortymentem Wśród nich jest równiez Wajper, a pochłonięta przez niego zgrzewka (w małym ciele wielki spust) daje o sobie znać na przejściu granicznym. Po 30 minutach stanie w kolejce, Wajper wyskakuje z autokaru i zmierza w kierunku celników, co Myszaq kwituje krótko "Idzie przyspieszyć procedurę". Ne szczęście doganie go w porę Konsolite (zygzakiem, ale jednak) i siłą zawraca do autobusu. Kierowca zastanawia się, czy nie zawrócić Wajper tymczasem twardo opowiada nam, jak to on nie przepada za naszymi zachodnimi sąsiadami Uspokojony wręczonym browarem komentuje Ścierze każdą linijkę kodu Gry Extreme Mimo tego incydentu udaje nam się przekroczyć granicę (KILu ponoć pokazał kartę rowerową.)

Rok temu przyjechaliśmy ne Games Convention kilka godzin po rozpoczęciu, tym razem jesteśmy dwie godziny za wcześnie (potem okazę się, że i tak się spóźnimy na otwarcie), co pozwala Ścierze rozdać przygotowane wcześniej rozpiski "kto i w co ma grać". Okazuje się, ze większość pisze Dzujo, e kilka ochłapów trafia się jakiemuś tam Koso, Butcherowi i innym, nieznanym autorom (Myszaq, M@jk, Mutti?) Dopiero teraz okazuje się, za wszystkie przygotowane wcześniej magazyny PSX Extreme i wizytówki zostały w redakcji na blurku W efekcie zrzutki Ściera i Aju dostają od Czytelników i zg(Red.)zioli pięć egzemplarzy nowego numeru PE oraz jeden Poradnik - wszystkie pogięte i zeszmacone Miny mają nietęgie, bo numery te trafią w ręce PR-owców największych świetowych wydawców gier jako "wizytówka firmy". Po chwili Butcher, Koso i Dzujo znikają, przez co omija ich zdjęcie grupowe Tak naprawdę chłopaki chcieli uniknąć wstydu przy rejestracji - przy 31 osobach z formułką "jestem z PSX Extreme" na ustach nawet Niemcy stracą urzędowy wyraz twarzy I tak też się dzieje, gdy okazuje się, ze jeden z Czytelników nie posiada legitymacji prasowej Pomyel z przebraniem go za maskotkę z gry należy do tych mniej hardkorowych (miał wejść nawet jako opiekun inwalidy!). W końcu problem udaje się rozwiązać dzięki scyzorykowi, długopisowi i żelowi do włosów Myszaqa Nie pytajcie nawet o szczegóły Ostatecznie w komplecie, długim korytarzem, który za każdym razem nas zaskakuje (bufet z kawą po 7 euro?!), docieramy do hal wystewowych.

Najlepsze targi... w Europie

Jeśli porównywać trzech gigantów rynku - Sony, Microsoft i Nintendo - pod kątem ekspozycji, siły były raczej wyrównane Gigant z Redmond wniósł do szarej hali targowej masę zieleni, tworząc park z drzewami, leweczkami, leżakami i przyjemnym klimatem Ne czerwień, czerń i wygodne kanapy tworzące pierścień wokół wielkich elsidików postawło Sony, natomiast Nintendo uderzyło w klasykę ze swoim piętrowym stoiskiem, zaskakując jednak zawieszonymi w powietrzu fotelami do grania na Dual Screenie (pomysłowe, pod warunkiem ze nie me się leku wysokości)



Uwagę zwracale tez oldschoolowe ekspozycje, gdzie znajdował się m in Pong w dziesiątkach wariantów - partyjkę mozna było rozegrać nie tylko w klasycznej, automatowej wersji, ale i na wielkim, umieszczonym na podłodze ekranie Robiło to wszystko niemałe wrażenie wyobraźcie sobie zabewę w elektroniczny "tenis stołowy", gdzie punkty przemieszczanie pileczki zazneczane są przez kolejno świecące się żarówki Tekie ocierające się o artystyczną działelnośc projekty pokazują, jak gry należą do rzeczywistej, namacalnej przestrzeni, skąd twórcy biorą Inspiracje i jak mogą dalej wykorzystywać interfejs czy różnorodne wizualizacje, niekoniecznie na szklanym ekranie monitora czy TV Electronic Arts tradycyjnie wystawiło 360-stopniowy ekran (choć tym razem ekspozycje była znacznia skromniejsza niż w zeszłym roku), Ubisoft rozstawił jakiś dziwny labirynt, Rockstar - stoły pingpongowe oraz automaty "z łapą", gdzie zgamąć mozna było przerozne gadżety Jednak generalnie rzecz biorąc, ekspozycje nie były tak pomysłowe i stworzone z rozmachem, jak choćby ne GC 2004. Dodatkowo sporą część hel wystawowych wypełniały gry na PC i komórki, e nawet PDA - proporcja nie była dla konsol tak korzystna, jak choćby na E3



Wystrój wystrojem, ale liczy się to, jak wielka trójca wypadła w kwesti gier Zdecydowanie nejgorzej zaprezentowało się Sony, które na wtenczes przyjęte 2,5 miesiąca przed premierą na tylko nie zdecydowało się zaprezentować Europejczykom grywalnych wersji tytułów na PlayStation 3, ale i nie pokazało praktycznie nic nowego w kwesti trailerów Rozdawano za to żółte kaczuszki z napisem PlayStation 3 (i datą - 17 11 2006), postawiono kilka dev-któw next-gana i jedan ponoć w pełni sprawny egzemplarz konsoli, ktorego jednak nie uruchamiano (za to pilnowano jak oka w głowie) Co gorsza, nie pokazano tez nic wybitnego na konsolę PS2, poza grywalnym God of War 2 (to samo demo, które było na E3), którego zamiast mocno eksponować, uktyto gdzieś w głębi Śmieszyć mogło 6 standów z GT4 i tyle samo z F1'06, które stały przed stoiskiem Największą atrakcją stały się w tej sytuacji stanowiska z SingStarami, EyeToyem i Buzzem, a także ogromne plazmy, na których na okrągło leciały sceny z gier na PS3 (tia) Fakt ogrodzenia całej powierzchni wystawowej i wpuszczania dziennikarzy niewielkimi porcjami tylko jednym wąskim gardłem (czasami ustawiale się tam spora kolejka) mozna uznać za zagranie psychologiczne Tak samo jak pierwszorzędny poczęstunek zakrapiany alkoholem, ktory tradycyjnie zorganizowano po godzinie 17 00 (przez co KILu z dwójką "pozaradakcyjnych" spóźnił się do busa o całą godzinę) Nie ma jak zjeść coś pysznego i rozłożyć się na kanapie przed TV. Za to kochamy Sony:)

<< Od lewej stroją: Sasza, Szynka (ten od turniejów PES), Mutti, Klaudia, Roksana (narzeczona M@jka), Maciek (Czytelnik), M@jk, Konsolite, Ania (dziewczyna KiLu), KiLu, NMX (czytelnik), Mashter, Ekansik (Czytelnik), Norby, Zax, Fenix, Myszaq (na dole), Ściera, Szufla, Magda, Bufi, Aju, Loki, Kujot, Sojer, Tewus (kamerzysta). Dżujo i Butcher, tradycyjnie już, przedwcześnie i niesygnalizowanie wyruszyli na targi, tym razem zabierając ze sobą również i Koso.

Inną, dość dziwną strategię przyjęło Nintendo - ich konferencja była bardzo uboga, nie ogłoszono nawet daty premiery ani ceny Wii (choć szef niemieckiego oddziału Ninny "przypuszcza", że za konsolę zapłacimy mniej niż 250 euro), za to nie było problemów, by zaznajomić się z Wii-lotem w jednej z kilku gier, pod warunkiem posiadania dziennikarskiej plakietki. O naszych wrażeniach o obcowaniu z Nintendo Wii możecie przeczytać w dalszej części relacji z Lipska.

Microsoft nie zlekceważył Europejczyków. Oficjalnie ogłoszono datę premiery Xboxa 360 w Europie Wschodniej, w tym Polsce - konsola zawita między Bugiem a Odrą 3 listopada w cenie 1599 złotych za wersję Premium oraz 1199 za Core. Nie jesteśmy się też spodziewać premiery na naszym kontynencie zewnętrznego napędu HD-DVD. Spore zaskoczenie wzbudziła informacja o 12-miesięcznym exclusive'le na konsolowy futbol - zarówno Pro Evolution Soccer 6,



jak i FIFA 07 miały się nie ukazać na PlayStation 3 przez najbliższy rok. Jednak już kilkanaście godzin po konferencji MS, twórca serii PES Shingo Takatsuka zaprzeczył, jakoby PES6 miałby się ukazać ekskluzywnie na Xboxie 360. Gra nie ukaże się na PS3 w tym roku, ale wydanie jej na wiosnę jest bardzo prawdopodobne. Pracujemy już zresztą nad tą wersją" - stwierdził Seabass. Czyżby więc próba zdobycia nowych łanów wyssanymi z palca informacjami? Tyle konferencja. Mniej ciekawie było przy standach - Viva Pinata okazało się zupełnie niegrywalne (ciągłe zwiechy, dramatycznie opóźniona reakcja gry na przyciski), a Pro Evo 6 wyglądało tak mało next-genowo, że Koso dwukrotnie sprawdzał, czy przypadkiem nie odpalono wersji gry na PS2. Najlepszą gra targów było Lost Planet na X360 - i to nie tylko z tego względu, że konkurencja była licha. "Gdzie grywalne Gears of War?" - to pytanie pewnie zadawało sobie 9 na 10 osób przechodzących przez stoisko MS. Zamiast tego można było zobaczyć interaktywną rzeźbę, przypominająca karuzelę dla chomika, a także w ramach ciekawostki ekran z obrazem wyświetlanym na wewnętrznej powierzchni połówki wielkiej kuli. Zasłone dymna. Zax łaził po terenie Games Convention lekko zdezorientowany - tytułów z magią i mieczem w sztandarze było zdecydowanie zbyt mało, szczególnie biorąc pod uwagę to, co działo się na E3. Bo chyba nikogo nie zaskoczyły niemieckie grywalne wersje Kingdom Hearts 2 oraz Suikodena V (premiery obu gier niedługo na Starym Kontynencie). Nikt zresztą specjalnie nie zwracał na nie uwagi, do czego tylko przyczyniało się Konami, ukrywając wręcz pojedynczy stand z piątą odsłoną swej flagowej serii. Jedynie Phantasy Star Universe oraz Elveon mogły wywołać szybsze bicie serca. Playtesty kilku gier RPG znajdziecie w przyszłym miesiącu.

Warto jeszcze zwrócić uwagę na pewną tendencję, którą dojrzewa już od jakichś 2-3 lat. Coraz więcej miejsca dla siebie zdobywają handhelds. Zaryzykujemy nawet stwierdzenie, że wartościowych grywalnych pozycji na PSP i DS-a było na Games Convention więcej, niż ciekawych tytułów na konsole stacjonarne! Metal Gear Solid w 2 postaciach (Special Ops i Digital Novel), Silent Hill Origins, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Castlevania: Portrait of Ruin... Na konferencji Nintendo ujawniono, że w samych tylko Niemczech sprzedano milion DS-ów oraz 600 tysięcy sztuk Nintendogs!

Jeśli ktoś twierdzi, że GC zbliża się do poziomu E3 i wkrótce przejmie (lub już przejęło) pałeczkę największej growej imprezy na świecie, powinien czym prędzej zmienić hobby. Kalibru targów nie należy bowiem mierzyć powierzchnią wystawową (choć i tu Los Angeles bije Lipsk na głowę), ale liczbą nowych tytułów, które na danej imprezie po raz pierwszy są prezentowane światu. Na E3 takich pewnych hitów było kilkadziesiąt, na GC... ani jednego. Smutne to. Zobaczcie, jakie tytuły wybrali dziennikarze jako najlepsze.

PlayStation 2	BLiZZ! Junior Jungle Party (sic!)
Xbox 360	Lost Planet
DS	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
PSP	Pro Evolution Soccer 6

Nie pytajcie o GaCka i Xboxa - te konsole po prostu nie były obecne na targach. Z japońskich wydawców widoczne było w zasadzie jedynie Konami (większość oferty tej firmy dotyczyła handheldów), sporo było za to małych wystawców, znanych w najlepszym razie jedynie w Europie Zachodniej. Impreze odwiedziło 183 tys. gości, co jest o 30% lepszym wynikiem niż w roku ubiegłym. W końcu po 23 sierpnia na targi wejść mógł każdy kupując bilecik za 10 euro - to odpowiedź na Wasze pytanie dotyczące ceny.

Wieczorem ekipe zaczyna się schodzić w okolice autokaru. Chłopaki kilka razy sprzedają sobie żart: "Grałeś na PS3? Nie?! Jak to nie - wystarczyło wpisać się na listę w kinie Sony! Nie wiedziałeś?!" lub "Niezłe to Geare of War. Tylko grafa jakaś taka niewyraźna. Nic nie było widać, buhahaha!" Raz nawet ktoś się nabiera (ponoć kierowca autobusu). Tymczasem Myszaq chwali się, że wszedł na konferencję developerską wypełniając formularz (imię, Pleyman, stanowisko: dziennikarz TVN) a Koso pokazuje koszulkę zwiniętą z polskiego stoiska Wiedźmina [Koso: Dzięk, Dziadu!] Zg(Red.)zi odjeżdzają, po raz trzydziesty oglądając zapętloną w wideo kasetę Norbasa. Jeszcze nie wiedzą, że tym razem granicy nie przekroczą tak gładko... Bułgarsko-ukraiński tandem autobusów zablokuje ich na parę godzin (tip: trzeba było stanąć w kolejce dla członków UE). □

[Koso&Ściera&KiLu&Zax &Myszaq]

Uwaga: Tylko teraz dostaniesz za darmo płytę DVD z wideorelacją z Extreme Party 5 oraz Games Convention Lipsk 2006 do każdego zamówienia* złożonego w naszym sklepie. Szczegóły patrz str. 69



Gejms Kompromitejszyn

GC LIPSK 2006



» Trzecia wizyta w Lipsku srodze mnie zawiodła - gdzie ta prężna impreza sprzed dwóch lat, z masą ciekawych premier i fantazyjnymi stoiskami? Swoje zdanie wyraziłem już w relacji - E3 jest nie do doścignięcia, nawet w swojej przyszłej, nowej formie. Rangę targów wyznaczają ilości nowych, pokazanych światu po raz pierwszy tytułów. Tych największego kalibru GC nie miało żadnych. Najciekawszą częścią imprezy po raz kolejny był bufet Sony - dobra i to, skoro firma zapomniała przywieźć do Niemiec PS3. Mimo tego utyskiwania i tak zachęcam do odwiedzenia Lipska za rok - next-geny odniosą, będzie więc okazja pograć w hity, a miano największej imprezy growej na naszym kontynencie to i tak sporo. Gdyby jeszcze obsługę wyposażono w gadżet zwany kompetencją... □ [koso]

www.gameshop.pl

serwis konsol | najszerszy wybór akcesoriów

wymiana gier | kilkaset gier do wyboru

(032) 270 65 19
0 500 657 749

ul. Raciborska 1 (I piętro)
44 - 100 Gliwice



promocje



699,- SONY PSP BASE PACK PL - instrukcja PL, gwarancja SONY



599,- MICROSOFT XBOX - wersja z EVOX 699,-



569,- Zestaw SONY PS Two + WRC / JAKX / 6UZZ



69,- SWAP MAGIC 3.6 - działa ze wszystkimi PS2 / PS Two



89,- SWAP MAGIC 3.8 CODER + tysiące kodów do wszystkich gier

WYPRZEDAŻ GIER - szczegóły na stronie internetowej



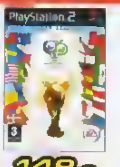
59,- WRC Evolved



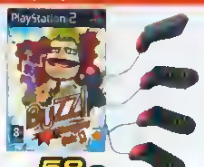
59,- JakX



29,- Athens 2004



149,- Fifa - Germany 2006



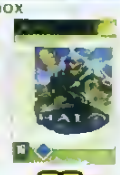
59,- Buzz - quiz dla 4 graczy



99,- Singstar 80's + mikrofony



29,- RalliSport 2



29,- Nalo

PS2



69,- Dual Shock 2 SONY



59,- Karta SONY 8MB



39,- Pilot DVD SONY



99,- Karta OATEL 32MB do PS2

PSP



29,- Folia SONY



99,- Bateria SONY 1800mAh



149,- SONY PSP Memory Stick PRO DUO

XBOX



59,- Joypad MICROSOFT Black & Crystal



29,- Kabel RGB AV Optyczny z S-VHS

XBOX 360

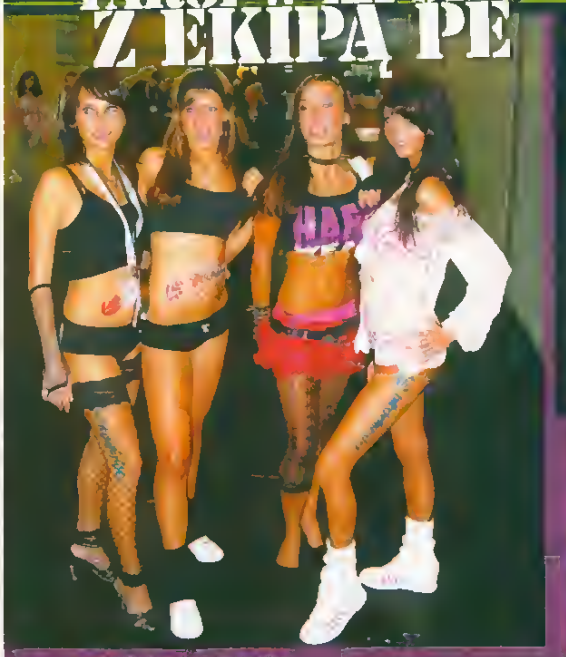


49,- Kabel VGA-NO A/V (LCD, PLAZMA) + optyczne



49,- Kabel RGB A/V (TV, TV 100Hz) + optyczne

TARGI W LIPSKU Z EKIPĄ PE



To obrażenia to nie koszmar! Przy PainStation wytrzymywali jedynie najwięksi twardziele, jak metale czy fani krwawych gier z załączonego obrazka. Ruma jest efektem „bicowania".





GCIEKAWOSTKI



Spacerując po jednej z hal w pewnym momencie usłyszałem dźwięki wyraźnie kontrastujące z panującym na targach zgiełkiem. Ku mojemu zaskoczeniu ich źródłem nie było zlokalizowane opodal stoisko Nintendo, lecz (co wywołało u mnie jeszcze większe zdziwienie) najprawdziwsze C-64 i Amiga 500! Udostępniono je na stylizowanym na pokój hardcore'owego Gracza (roszki pizzy itp.) stoisku firmy Magmussoft, zajmującej się głównie wydawaniem na PC zestawów klasycznych gier z komputerów 8- i 16-bitowych. Po usadowieniu się na wygodnej pufie, chwyceniu w dłoń kultowego joysticka Kempston Competition Pro i zwróceniu się w stronę monitora Commodore 1084, można było zagrać w jedną z najlepszych gier akcji z tamtych lat - Turrican 2. Poza "kącikiem retro" firma przygotowała też nieco mniej klimatyczne stanowiska z pecetami, na których również można było zagrać w klasyki (także tutaj rolę manipulatora pełnił zmodyfikowany Competition Pro). Nie mniej swojsko było na stoisku Commodom (tak, TEGO Commodore). Firma zajmująca się obecnie m.in. wytwarzaniem wypasionych PC i wydawaniem prostych gier na komórki i palmtopy nie odcięła się od korzeni, czego dowodem było wzbudzające spom zainteresowanie stoiskowisko z C-64. Dla najlepszych przygotowano nagrody w postaci konsol plug'n'play C64 DTV. Starości nie brakowało również na wystawie Pong.Mythos, o której przeczytacie w "Hardkorze". [kilu]



Ściera, Aju, Fenix - tyle wystarczy.



OKIEM CZYTELNIKA

Nie żałuję

Kawał o krowach i niemieckich kobietach sprawdził się w przypadku 90% hostess (bo pewnie 10% pochodziło z Polski,). Gadżety, o ile nie zostały rozszabrowane, były skąpione tak, że trzeba było się dopraszać nawet o głupią pamyczkę. Wii pokazywano szychom z branży, gdzie taki plebs jak ja dostępu nie miał, a co druga (serio!) konsola Microsoftu zaliczała zwis tak, że za bardzo w interesujące mnie tytuły się nie pograłem. Ale i tak mi się podobało, bo atmosfera imprezy w porównaniu do tego, co mogłem zobaczyć w Polsce (choćby podczas PlayStation Experience) był naprawdę PRZEOGROMNY. Ciekawe wystawy i dekoracje, kilka sławnych osób z branży, dużo gier do przetestowania przed premierą. Do tego takie atrakcje jak koncert Within Temptation czy darmowy bufet z piwem u Sony. Nice! [Ekanak]

GC LIPSK 2006



GCIEKAWOSTKI

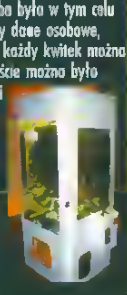
Przemierzając stoiska Sony natknąłem się na akcję "Rent your PSP", która zresztą odbywała się również przed rokiem. Po złożeniu depozytu w postaci paszportu lub innego dokumentu tożsamości można było wypożyczyć przenośną konsolę Sony wraz z wybranym przez siebie tytułem (mniej starocie, za wyjątkiem Loca Roco) na cały dzień targów. Początkowo ołałem tę inicjatywę, jednak później wróciłem i postanowiłem sprawdzić, na jakie dokumenty działa ten motyw. Nie uwierzycie, ale hostessa obsługująca "wypożyczalnię" łykęła początkowo poznańską Komkartę (tip: to taki bilet miesięczny w Poznaniu) i wydała mi konsolę do ręki! Dopiero po krótkiej naradzie z pozostałymi blondynkami doszły wspólnie do wniosku, iż ten ID Card jest PODRABIANY (!) - musiałem oddać z powrotem sprzęciol. [M@jk]



Myszuj szukający w pocie czoła God of War 2.

GCIEKAWOSTKI

Ciekawym pomysłem był klasyczny automat z "łapką" wystawiony przez Take-Two (Rockstar i 2K Games). Wewnątrz gablotek umieszczone zostały różne gadżety (maskotki, zabawki jojo i inne z logiem 2K). Aby wziąć udział w zabawie, należało zdobyć specjalne żetony – trzeba było w tym celu wypełnić formularz zawierający dane osobowe, datę urodzin i adres e-mail. Za każdy kwitek można było zgarnąć 3 tokeny (oczywiście można było podchodzić dowolną ilość razy i rejestrować się na całą rodzinę, hyhy). Sam próbowałem 3 razy wyciągnąć cokolwiek, ale niestety nie udało mi się. Za to jeden z naszych Czytelników próbując tyle samo razy co ja, wyciągnął aż 5 maskotek:). [M@jk]





Dwie klasyczne pozycje dla zabawy z Sucom online. Wy też tak zawsze gracie? Nie?







Mashter nie lubi grać w Tekkena - ta wielki fan Eye Toy'a. Prowokację urządziło Klaudia.





Mario stoi przy laskach, lecz nie wykazuje większego zainteresowania nimi, za to z rozmarzoną miną obserwuje fotografa. Hmm..



OKIEM CZYTELNIKA

Pojechaliśmy dzień później...

GC LIPSK 2006

7 godzin jazdy, 550 km, 35 l paliwa... i oto jest - Meka europejskiego Gracza, Lipsk. Świetnie oznaczaniem drogi, młodzi Niemcy mówiący po angielsku, parking przed halami wystawowymi przygotowany na pół Europy, podgrzewany kibelek, miejsca na namioty (gdzie spaliśmy czekając na kolejny dzień targów) czy Polak sprzedający ulgowe bilety tylko rodakom. Co za klimat! Co na samych targach? Niemcy, dużo Niemców, a jak dużo Niemców, to dużo ich języka w postaci zewsząd gwałcących nas reklam, plakatów i billboardów. Po ogarnięciu sytuacji dociera do nas widok niemieckich hostess - zrobiliśmy przecież ponad 900 MB zdjęć, 500 MB filmików, a byliśmy tam zaledwie pierwsze godziny! Torba gadżetów (smycze, frotki, żetki z PES6 - nie to co w dniu dla prasy), torba plakatów, niezapomniane wrażenia (nawet z Seabassem included), masa zdjęć. No i standy z Lost Planet, a obok cukierki o smaku... lodowym. Przypadek? Po prostu impreza, którą każdy Gracz po tej stronie Uralu powinien zaliczyć. [Morales & Kyo. Kalisz]

GC IEKAWOSTKI

Będąc w tym samym rejonie poszukiwałem też grywalnej wersji Lumines 2. Pytając obsługę byłem wielokrotnie odsyłany do coraz to większych "szych". Nikt nie potrafił sprecyzować, czy ta produkcja w ogóle jest prezentowana na targach. Gdy pomyślałem, że już nie zagram w epragnione Luminki, natrafiłem na kompetentnie wyglądającą osobę w eleganckim garniturku z niezwykle fachową notką na identyfikatorze: "Sony Marketing Manager". Spec od marketingu grzecznie spytał, o jaki tytuł mi chodzi, a następnie odrzekł, że nigdy nie słyszał o takiej grze (!). Na nic, opuściłem bezradnie ręce, a kilka minut później znalazłem L2 tuż obok gierki Cars na wystawie Buena Vista Games... [M@jk]



PRZYPADKOWO UCHWYCONE W KADRZE











GC IEKAWOSTKI

Na targach naliczyłem sporo nietypowych kontrolerów. Pazo intensywnie promowanym przez Sony SingStarem sporym zainteresowaniem cieszyły się różnego rodzaju gry na EyeToya i maty taneczne. Prawdziwą furorę zrobił Guitar Hero II. Nietypowy kontroler do X360 - joystick oraz wolant, sprzężone ze sobą i wyposażone w ogromną ilość niebieskich lampek - zobaczyć można było na stanisku Microsoftu. Dla kontrastu kolejna odsłano Microsoft Flight Simulator, niezwykle złożonego symulatora lotu (dokumentacja do którego z umieszczonych w tym samym itrzy kilkaset stron) prezentowana była na PC z podłączonym zwykłym joypadem. [kilu]







Loki i Wajper jako najbardziej niedożywieni, wzięli poczwórną porcję. Sony rules!

GC IEKAWOSTKI

Nie przepadam za grą SOCOM, ale pomysł z jej promowaniem był "fpytę". W przyciemnionym pomieszczeniu można było się rozłożyć wygodnie na podłodze i obserwować rozgrywkę na płazmowych telewizorach umieszczonych na suficie. Natomiast na piętrze była odwrotna sytuacja kładąc się na specjalnie wyprofilowanych matach (z dziurami na głowę i ręce) zwisało się z wysokości 2 metrów nad tymi samymi płazmami, widząc jednocześnie pozostałych Graczy z dołu. [M@jk]



"Trzech na jednego to banda tysiego".).
- Ej, dziewczyny, to na Lara idzie. Jesteśmy "we trzech" i mamy blond włosy, więc wygramy.



GC IEKAWOSTKI

Sony obchodziło się z jedynym pokazanym na targach egzemplarzem PS3 (pozostałe to były atrapy) jak z jajkiem. A przynajmniej chciało, bo już parę minut po otwarciu targów, ekipa telewizyjna poprosiła o wyjęcie konsoli ze szklanej szafki. Gdy pracownicy Sony wkładali konsolę do środka cała szafka rozsypała się jak domek z kart, a koles ledwo zdążył przytrzymać konsolę przed upadkiem na ziemię... Trochę mniej szczęścia miał joypad, który został przysypany szkłem i już więcej tego dnia ga nie widzieliśmy. Warto dodać, że wkładający konsolę do gablotki pracownik używał specjalnych rękawiczek z mikrofazy. Wygląda na to, że sprzęt będzie się mazał jeszcze bardziej niż PSP. Hori już pewnie pracuje nad zestawem folii ochronnych;)... [kilu]

No comments

GC LIPSK 2006

>> To było moje trzecie Games Convention w Lipsku, ten rok pozwolił mi także osobiście zakosztować E3 jeszcze w starej, wypasionej formie - dlatego też, mając porównanie, niemieckie show mogę podsumować krótko: zenada. Począwszy od postaw niektórych firm, przygotowanie stoisk (lub nie), przez prezentowane gry (lub ich brak), po kompetencje obsługi i dostępność informacji. Sorry, ale jeżeli w dzień specjalnie dla prasy pytając miłą panią obsługującą stanowisko Konami o nowy trailer MGS4, otrzymuje odpowiedź, że mogę w ten tytuł ZAGRAĆ kilka standów dalej - to co mam myśleć? Jeżeli sprzągniony Lumines II (jak głosi opis standu) chwytam w łapska PSP i zaczynam grać... w Every Extend Extra, to mam się cieszyć czy nie? Demo Silent Hill Origins to 2 ulice "na krzyż" i ustawiczna zwiecha przy próbie restartu niby 30% prac, a wygląda na 5%. Takken na PSP wita mnie niemieckimi menusami - zaczynam od zera, łącznie z tworzeniem profilu po szwabsku - to ja mam przygotować konsolę innym po mnie, czy powinna to zrobić obsługa? Ludzie z Segi i Codemasters pytani o Sega Rally i nowego Colina odsyłają na drugi dzień: "może jutro dojadą". Huh? Gdy widzę, jak obsługa Sony w białych rękawiczkach (!) trzyma PS3, pozwalając ludziom potrzymać Duala i pozować do zdjęcia, otwarcie już panikam śmiechem (zapraszam do wstępniaka PE#106). Po co ten hype i tajemnicze prezentacje Wii tylko "na zapmy", w kuluarach biznesowych biur Nintendo? Gdzie jest Gears of War w jakiejkolwiek formie? Assassin's Creed? Gdzie się podziało Capcom? Dwa tygodnie przed premierą Dead Rising na Starym Kontynencie firma olewa największe europejskie show branżowe - no comments. Dobrze, że chociaż Lost Planet trafiło pod wydawnicze skrzydła EA i było go pod dostatkiem. SingStar Deutsch Pop? Buzz Junior? EyeToy, B-Boy i Lemmingi? Obleśnie wyglądający na LCD God of War II (a wystarczyło dać dobre kable)? To naprawdę główne filary marketingu Sony Deutschland na 2 miesiące przed premierą najpotężniejszej konsoli na rynku? Po ostatnich GC i majowym E3 byłem pełen dobrych nadziei odnośnie GC'2006, dając temu wyraz we wszelkich relacjach i moich HP, zachęcając Czytelników do wyjazdu. Tymczasem dla większości zgromadzonych w Leipziger Messe dziennikarzy najlepszym momentem dnia 23 września w Lipsku okazała się kolacja na stoisku Sony. Tragiczne. I smutne. [butcher]

Dziadu na Games Convention



Przechodząc głównym "traktem" hali numer 2, można było zostać zaczepionym przez jednego z pracowników firmy CD Projekt, który reklamował rodzimą grę pt. The Witcher (po naszemu - Wiedźmin). Z reklamowką gry zaatakował i nas, dopiero po kilkunastu sekundach nawijania po angielsku zorientował się, że ma do czynienia z Polakami i zreflektował się: "Aaa, to nasi! Trzeba było mówić od razu, to bym się tak nie produkował". Małe, zamknięte "stasko-box" CD Projektu mieściła się tuż za rogiem, a przechodząc obok mega nie można było nie zauważyć. Dziadu! Tak, tego naszego Dziadu Łukasz pracuje w CD Projekt jako główny koordynator ogólnoświatowej promocji Witchera (zajmuje się całym public relations). Było bardzo miło się znowu zobaczyć (przytyłeś, stary!) i pogadać (Myszoj dziękuje za możliwość depozytu kurtki, a Koso za koszulkę z logosem gry). Co do samej gry, trzeba powiedzieć, że krok się absolutny erpegowy must have dla każdego, kto w połowie filmu o Wiedźminie wyszedł z kina zniesmaczony mainstreamem i uproszczeniami. CD Projekt zaprasza nas do świata opartego bezpośrednio na powieściach Sapkowskiego (choć akurat sam autor nie kwapi się ściśle współpracować). Team developerski siedzi nad projektem już od dwóch lat - czas ten poświęcono w większości na przebudowę silnika BioWare Aurora i szpila już daje po oczach świetnie zrealizowanymi efektami specjalnymi i realistyczną grafą. Koordynator projektu Tomasz Gop chwali się nieliniową fabułą, mnóstwem wątpliwych moralnie decyzji i unikalnym system walki. Jesh dorzucić do tego randomowe efekty pogodowe, zmiany pór dnia, setki potworów do wyrżnięcia (dosłownie - gra jest bardzo brutalna), mogę i możliwość rozwiązania każdego problemu na wiele rozmaitych sposobów, możemy liczyć na grę, która z pewnością nie przejdzie niezauważona. Należy tylko żałować, że Wiedźmina nie zobaczymy na żadnej konsoli (ponać "dwójka" zagości na next-genach). Premiera w połowie 2007 r. [Wajper&Bufi]

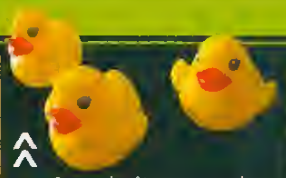




W kategorii "najbardziej przydatny gadżet" zdecydowanie zwyciężył dmuchany fotel Gamedaad. Przy stoisku tej firmy ustawiała się kolejka spragnionych wypoczynku Gracy, aby otrzymać uniwersalne i niezwykle wygodne siedzisko. Jednakże każdy, kto otrzymał fotel, zamiast się na nim rozsiąść po wyczerpującym spacerze po halach, od razu spuszczał powietrze i chował go do torby. A że powietrze nie uchodziło zbyt szybko, można było zaobserwować siedzącą pod ścianą grupę osób trzymające za ustnik, sprawiając wrażenie uczestników w jakichś zawodach (przynajmniej dla niezorientowanych osób). [M@jk]



GC IEKAWOSTKI



Gumowe kaczki zamiast grywalnego PS3. Może być. I tak mało kto się zorientuje w różnicy.

GC IEKAWOSTKI

W dniu dla VIP-ów organizatorzy targów przygotowali niespodziankę dla fanów mocnego brzmienia. Z okazji prezentacji pecetowego MMORPG The Chronicles of Spellborn dwa krótkie koncerty dała znana na całym świecie holenderska formacja Within Temptation. Ich muzyka to melodyjny, gotycki metal symfoniczny z wokalem w operowym stylu w wykonaniu Sharon den Adel. Obok doskonale znanych utworów, w tym "Mother Earth" i "Ice Queen", zespół zagrał też parę nowych piosenek, nawiązujących do świata, w którym dzieje się akcja gry. Fani mogli porozmawiać z artystami i zgarnąć cenne łupy (m.in. koncerty na DVD). [kilu]







To zdjęcia zrobił Ekansik, który podesłał nam je nazywając pliki "Banda Ch**ja". Co za humor! Co za język! Wstyd :D.







GC IEKAWOSTKI



Handhelды były obok PC najbardziej widocznymi na GC2006 platformami. Dotyczy to jednak wyłącznie PSP i DS-ek! Na całych targach naliczyłem raptem kilka konsol GBA SP, dwa egzemplarze GB Micro (prezentowano na nich stare gry, które już niedługo ukażą się ponownie w niższej cenie), tyle samo N-Gage'ów (jeden z nich był eksponatem na wystawie Pong.Mythos) i parę sztuk GP2X, prezentowanych przez GameFreak Holdings. Platforma ta zasługuje na uwagę ze względu na ogromną ilość darmowego oprogramowania - gier, emulatorów i aplikacji. Na targach prezentowano nam m.in. amigowego Payback, którego wersję na GBA recenzowałem w zeszłym roku. Mimo niewielkiej powierzchni stoiska zainteresowanie produktem było spore. [kilu]

Games Convention to jedna z największych tego typu imprez na świecie. Mimo to wyraźnie dało się wyczuć swego rodzaju lokalny patriotyzm. Większość ulotek dostępna była jedynie po niemiecku, w języku tym odbywały się prezentacje i konkursy. Dopiero hasła "English, please" przełączało obsługę w tryb bardziej zrozumiały dla nie mieszkającego nad Renem Gracza, jednak nie zawsze było tak różowo - niektórzy tylko wzruszali ramionami i dalej "szprechali" po swojemu. Nie [illegible] na parę minut wysiadło nagłośnienie, a gdy je naprawiono, okazało się, że nie działają rozdane przez mikroporty. Strata nie była duża - Humacza i tak nie dało się słuchać. Na targach lansowało się też wiele firm znanych prawdopodobnie tylko w Niemczech. [kilu]





Na GC wystawił się też największy pirat ze Stadionu X-lecia i tłoczył nowości, sprzedając je po 2 Euro. ...a tak serio, to tutaj tłoczyli demówki rozdawane na targach.

OKIEM CZYTELNIKA

Wiieś?

Targi bez Wii (dla "mas"), bez PS3, bez GeCha, bez Gears of War... Bez sensu? Nie do końca. Choć na GC byłem po raz pierwszy i bardzo zawiodłem się brakiem powyższych, to wyjazdu nie żałuję. Przede wszystkim wrażenie robi high-endowy klimat i ogrom targów. W środku nastolatki „redaktorzy", domorośli reporterzy z kolorowymi fryzurami oraz podarłszali biznesmeni z laptopami. [Piotr „NMX" Bodera]





To zdjęcia publikujemy ku przestrodze - drogie dziewczyny, nie puszczajcie swoich chłopów na Games Convention, bo tu tak naprawdę nie ma żadnych gier.



by Conkor (GO)

GC - TARGOWISKO MOŻLIWOŚCI



Informacje dotyczące tegorocznego GC brzmią dumnie: ponad 200 premier gier, 368 wystawców, 2.500 dziennikarzy z całego świata i 183 000 Graczy, którzy odwiedzili Lipsk. Ale to tylko suche dane. Od 2002 roku, kiedy odbyło się pierwsze GC, organizatorom udało się wypromować lipską imprezę jako doskonałe miejsce na pokazanie nowych gier na naszym kontynencie. O tym, jak wygląda to w rzeczywistości, możecie przeczytać w naszej relacji. Ja natomiast postaram się Wam przybliżyć wydarzenia bezpośrednio łączące się z główną imprezą.

PC nie jest już sexy

Przed oficjalnym rozpoczęciem GC do Lipska zjeżdżają developerzy oraz ludzie związani z branżą gier. Dokładnie 21 sierpnia w kompleksie wystawowym Leipziger Messe rozpoczęła się impreza Games Convention Developers Conference (GCDC), będąca europejskim odpowiednikiem Game Developers Conference (sprawdź "Co Nowego?" w PE#106). GCDC nie różni się za bardzo od swojego amerykańskiego brata - każdy dzień to seria wykładów i paneli, na które przychodzą ludzie z branży oraz dziennikarze. W tym roku pojawili się tam m.in. Bill Roper (kiedyś guru Blizzard, dzisiaj Flagship Studios), szef Międzynarodowego Stowarzyszenia Developerów Gier Bob Bates oraz gwiazda tego typu imprez - Peter Molyneux.

Peter, jak to Peter, nie powstrzymał się od kilku oryginalnych komentarzy. Przede wszystkim dzielnie bronił swojej decyzji o przeskoczeniu na konsole: "PC już nie ma w sobie seksu (...) Wchodząc do sklepu muszę szukać gier na kompa gdzieś z tyłu, między półkami uginającymi się pod ciężarem konsolowych produkcji" Dalej. "PC zabrakło pomysłów. Trzeba zresetować tę platformę!". Mocne słowa, ale szef studia Lionhead lubi takie podsumowania. Specjalnie na GCDC przygotował on wykład "Inspiracje dla designu gier następnej generacji". Kluczową kwestią dla weterana developingu okazało się sprawa... walki w grach. Nie ukrywając, że chodzi mu o Wii, Molyneux opisał pady "uzbrojone" w czujniki ruchu jako pomysł arcyciekawy, ale i niebezpieczny. Niebezpieczny dlatego, że Gracze mogą nie mieć ochoty na męczące skakanie przed telewizorem. Ten problem zauważono już wcześniej, brytyjski developer podzielił się natomiast z nami lekarstwem na obolałe mięśnie i litry potu. Receptą na sukces ma być podejście znane już z DS-a - gry, w których kontroler tylko ułatwia zabawę, a nie staje się jej głównym celem. Microsoft - jakby nie było, nowy chlebodawca Petera - według szefa Lionhead także pozostaje oryginalny, atakując z nowatorskimi rozwiązaniami z zakresu opcji multiplayer. A co Peter sądzi o PS3? "Jestem rozczarowany PS3 - ludzie z Sony nie mają własnych pomysłów, gadając jedynie o Blu-ray. Czy to ma zapewnić rozwój gier - wątpię" - odpowiada developer. Tyle w kwestii obiektywizmu.

GCDC '06 może się pochwalić ponad 600 konferencjami, od tematyki związanej z developingiem gier ("Problemy z tworzeniem gier na next-geny" - autorstwa szefa Stormfront Studios, ludzi odpowiedzialnych za Demon Stone i Eragon, czy "Hollywood i gry" Buena Vista Games, ostatnio stojących za adaptacją "Piratów z Karaibów"), do tematów łączących się z samą produkcją (konferencje w temacie outsourcingu). Także i kwestie sprzedaży oraz marketingu znalazły swoje miejsce na GCDC - "Międzynarodowy PR dla gier" oraz panel "Jak maksymalizować dochody z reklamy w grach". W przypadku dwóch ostatnich prezentacji nikt nie owijał w bawełnę - gry mają być maszynką do zarabiania kasy.

Great Chance

To alternatywne rozwinięcie skrótu GC mówi wszystko - Lipsk ma być szansą na załatwienie konkretnych interesów i zarobienie konkretnych pieniędzy. W tym celu, oprócz klasycznych zwiedzających oraz prasy, wyróżnia się jeszcze trzeci rodzaj gości - trade visitor. Trade visitor w ujęciu organizatorów GC to gość będący bezpośrednim przedstawicielem branży (wydawca, dystrybutor, producent, conent provider etc.). Na niecodziennych gości czeka specjalna hala - mierzące 20 000 metrów kwadratowych GC Business Center, gdzie w zaciszu wynajętych pomieszczeń można epokowo zająć się pracą. GC Business Center jest czynne do samego końca imprezy. Wstęp mają tam jedynie trade visitors oraz akredytowani dziennikarze. To właśnie tam, przy darmowych drinkach, zapadają kluczowe dla naszego rynku decyzje.

Wskutek serii pomyłek (jeszcze z zeszłego roku) omal nie zostałem trade visitorem (opłata za wejście - 23 euro). Już na kilka miesięcy przed samym GC przysłano zaproszenie, które miało



przekonać moją osobę do zostania trade visitorem. Nie planowałem takiego zabiegu, ale przynajmniej dostałem materiały, którymi mogę się z Wami podzielić. Okazuje się, że na zeszłorocznym GC zapadło ponad 4 tys. biznesowych decyzji dotyczących gier. Pozornie to tylko pusta liczba, ale to w Business Center rozstrzygają się sprawy ważne dla Starego Kontynentu. Na przykład mało znany wydawca Deep Silver/KOCH Media na GC podjął decyzję o dystrybucji Kingdom Hearts II w Europie (tytuł był mocno promowany na targach). Warto wiedzieć, co się tam dzieje.

Business Center to trochę inny świat, wielcy wydawcy umieszczają swoje stoiska w pomieszczeniach stylizowanych na lounge. Wszyscy są "pod krawatem", z własną wizytówką i kluczami do pięciogwiazdkowego hotelu (oferty hoteli dostałem wraz z zaproszeniem dla trade visitora - też nie skorzystałem). W sumie tylko tacy biedni pismacy jak my tam nie pasują, biegając w krótkich spodenkach z torbami gadżetów. Ale tylko tam można znaleźć/zagrać w niektóre gry (np. specjalne pokazy Wii). Tutaj także zaczynają się problemy - na GC 2006 znaczne część gier pojawiła się jedynie w Business Center, w ten sposób odcinając przeciętnego Gracza od tego, co nowe. Tworzenie takiego sztucznego elitaryzmu nie jest chyba dobrym pomysłem.

GC dostało prezent od losu - po zmianach, jakie nastąpią na E3, to Lipsk może stać się imprezą nr 1 dla "normalnego" Gracza (Tokyo Game Show nie ma na to szans - barierą kulturową). Tylko od Niemców zależy, czy wykorzystają swoje 5 minut. Ukłon w stronę zarówno Graczy, jak i sfery biznesu może zagwarantować naprawdę niezłą imprezę. Możliwości są, trzeba je tylko wykorzystać. □ [dzujo]



Wii na Games Convention, czyli zgredzi kontra Wiilot



Molyneux określił Wii-lota mianem "japońskiej tortury" - może dlatego Nintendo boi się pokazać konsolę szerszej publiczności. W Lipsku na Wii mogli zagrać tylko akredytowani dziennikarze. Na niespełna 3 miesiące przed domniemaną premierą może się to wydawać niepokojące.



▲ Tony Hawk's Downhill Jam nie sprostał oczekiwaniom. Grafikę można przeboleć, ale to sterowanie... Ehhggr!

Konsolo-ciekowostka



Uwierzyłem w Wii, nakręciły mnie strasznie prezentacje na E3. Na Games Convention pogrom... i jestem skrzywdzony rozczarowany. Wii Music, gdzie bawimy się w dyrygenta, to takie nieporozumienie - machanie batuty jest totalnie nieintuicyjne, w dodatku punktacja pojawia się dopiero po zakończeniu piosenki. Tenis ze skrótanki Wii Sports wygląda fajnie na filmikach wideo, w praktyce jest nudny i zbyt przypadkowy. Elebits to nawet nie popierdółka, ale gra na 3/10 (ocena wstępna:), a sterowanie w Tony Hawk's Downhill Jam jest niewygodne. Biorę poprawkę na to, że urządzenie można skalibrować, ale fakt pozostaje faktem - kontrola w grach na Wii nigdy nie będzie tak precyzyjna, jak w produkcjach na dowolny inny system. Co mnie jednak zniesmaczyło, to poziom graficzny wymienionych tytułów. To nie jest nawet poziom GameCube'a, to wręcz PSX! Developerzy zabrali się na okiełznanie Wiilota, zapominając o odpowiednich wizualiach. To nie ograniczenie sprzętu, to lenistwo.

Jestem zawiedziony Wii, ale obiecuję odszczekać powyższe słowa, jeśli tylko na glebę powalą mnie nowa Zelda i nowy Metroid. Wierzę w to szczerze. Do Dual Screena również długo nie mogłem się przekonać, a obecnie cenię go bardziej niż PSP. Poczekajmy, aż developerzy przestaną wydawać kompilacje popierdółek, a zaczną tworzyć godne Wii produkcje w pełni wykorzystujące potencjał kontrolera. Miyamoto, ja wiem że pensyjka zachęca do siedzenia na d****e, ale weź się za coś! ☐ [koso]

relacji z E3 Butcher pisał o kilometrowych kolejkach, które towarzyszyły pokazom Nintendo Wii w L.A. W Lipsku sytuacja była podobna. Kolejka spragnionych nowego sprzętu Big N przypominała najczarniejsze dni zamierzchłych czasów PRL-u. Nintendo jest samo sobie winna - decyzja o zamknięciu Wii w GC Business Center i pokazaniu konsolki tylko wybranym musiała doprowadzić do powstania komitetów kolejkowych, ale i przy okazji skutecznie podniosła hype wokół konsoli (celowy zabieg marketingowy?) Zapewne i nasza trójka (Ściera, Koso i ja) musiałaby odstać swoje w kolejce, gdyby nie przedstawiciel Lukas Toys, który wciągnął nas do świata Nintendo Wii "poza konkursem". Nie będę opisywał naszego poświęcenia, ale kiedy głodni i spragnieni zobaczyliśmy obfity szwedzki stół oraz bogaty barek oferowany przez Nintendo, powstrzymaliśmy nasze żołądki i specjalnie dla Was skoncentrowaliśmy się na tym, co najważniejsze - Wii.

Zacznijmy od podstaw. Wii a sprawa Polska. Rozmowa z przedstawicielem Lukas Toys dała nam szansę na zdobycie informacji z pierwszej ręki.



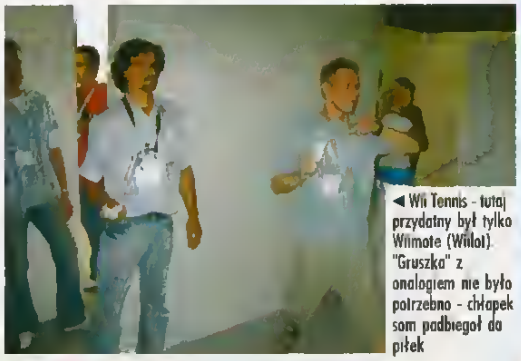
▲ Red Steel - chyba najlepsza gra na Wii, z puli wszystkich tytułów na Games Convention

Konsola na pewno trafi do naszego kraju i powinno to najprawdopodobniej nastąpić wraz z premierą europejską. A kiedy to będzie? Tego nie wie nikt, Nintendo trzyma wszystko w tajemnicy. Również i osne pozostaje zagadką (około 250 euro - kto wie?). Do Polski trafi najprawdopodobniej (pamiętajcie, że wszystko może jeszcze ulec zmianie!) 1-2 tys egzemplarzy Wii. W każdym razie najbardziej istotne jest to, że konsola będzie miała oficjalną premierę w Polsce i podczas wycieczki krajoznawczej do Niemiec albo Austrii obejdzie się bez dodatkowych zakupów. Tyle jeśli chodzi o suche fakty. Po rozmowie ruszyliśmy na podbój stoiska Nintendo.

Firma przygotowała szereg białych boksów z gustownym logo Wii na zewnętrznych ściankach. W każdym z boksów (za wyjątkiem jednego) znajdowały się po dwie konsole (i dwie hostessy), zaś w ostatnim z boksów stały cztery konsole. Weszliśmy do pierwszego z brzegu pomieszczenia i oto ujrzeliśmy nowe cudo Nintendo. Wii wygląda naprawdę prześlicznie. Wyobraźcie sobie kremową, szalenie gustowną obudowę na przenośny dysk twardy - konsolka jest mała, seksowna i przyciąga wzrok. Plus za design. Niebieska dioda, oznaczająca włączenie konsoli, tylko pogłębiała fachowe wrażenie. Dla wszystkich, którzy ostatnie miesiące spędzili w Kambodży - w Wii pierwsze skrzypce grają pady. Sprzęt będzie sprzedawany z Wiilotem (czyli padem przypominającym pilota do TV) oraz analogową gałką z dwoma triggerami (umieszczoną na czymś, co przypomina kciuk). Ten drugi sprzęt Nintendo każe nazywać nunchuckiem. Oba urządzenia posiedają czujniki ruchu. Do tego dochodzi jeszcze przypominający linijkę sensor, który umieszcza się w okolicach telewizora, by łapał wszystkie ruchy padów. Ot, tyle filozofii i powtórki dla zapominalskich.

Zabawę z Wii zaczęliśmy od tego, co otwierało konferencję Big N w L.A. - Wii Music i odgrywanie roli dyrygenta. Nawet taka banda weteranów i cyników jak my miała drobne problemy z załapaniem, o co biega (inna sprawa, że po raz pierwszy trzymaliśmy w łapach Wiilota i nikt nam nie powiedział, na czym ta gra polega). Z pomocą przyszła hostessa, dzielnie tłumacząc rolę Wiilota jako batuty. Tutaj należy się plus dla Nintendo - dziewczyny zostały dobrze przeszkolone w obsłudze sprzętu, a ich znajomość angielskiego była całkiem niezła (jak na standardy całej imprezy i innych hostess). Po pierwszym "szoku" poszło jak z górki - kolejno zmienialiśmy boksy i gry (oraz hostessy). Nasze opinie na temat konsoli oraz gier możecie przeczytać obok, wiedzcie natomiast, że Nintendo nie za bardzo się popisało - pokazano nam np. demo Red Steel z E3, gdzie napis "E3 Demo" przed włączeniem gry strasznie rzucał się w oczy, ale dodatkowo na pokazie zabrakło takich szlagierów jak Super Mario Galaxy, nowy Metroid czy Zelda. W ramach częściowej rekompensaty dostaliśmy natomiast premierowe Mario Strikers Charged oraz Battalion Wars 2 (patrz osobne testy). Obserwowanie reakcji grających na Wii było fascynujące - każdy się śmiał, jednocześnie twardo wczuwając w rolę (np. podczas pojedynku na katany w Red Steel). Cholera wie, może jednak Nintendo miało trochę racji w tych swoich zwiastunach - Wii powoduje, że Gracz zachowuje się inaczej niż podczas standardowej sesji przy "tradycyjnej" konsoli. W sumie u braci z Nintendo spędziliśmy prawie dwie godziny ("śmiertelników" bez znajomości wyrzucano po kilku minutach, co takie zabawne nie jest), i chociaż byliśmy na nogach od świtu, przez te kilkadziesiąt minut zapomnieliśmy o zmęczeniu.

Tłumy próbujące dostać się na pokazy Wii w GC Business Center wyraźnie pokazują, że zapotrzebowanie na nowe podejście do grania jest spore, a publika łaknie oryginalności. Zasłona milczenia została zdjęta 14 września na specjalnym pokazie Nintendo w USA. Dzień później podobna impreza odbyła się w Europie. Big N podało zapewne na tych eventach cenę, datę premiery oraz dokładny line-up gier – Wy czytając te słowa pewnie znacie już te informacje, my skomentujemy je za miesiąc ☐ [dzujo]



◄ Wii Tennis - tutaj przydatny był tylko Wiimote (Wiilot). "Gruszka" z onalogiem nie było potrzebno - chłopek sam podbiegał do piłek

Wiidzę potencjoł



Uwaga, uwaga! Uwielbiający zyskujące PSX Extreme wiedzą, że nie byłem zbytnio przekonany do Nintendo Wii. Oryginalny pomysł - tak. Ale czy to się może sprawdzić? Takie pozycje jak Wii Music uważam za śmieszne. Gierka była sympatyczna, ale nie zrobiła na mnie większego wrażenia. Zresztą niech kwota nawet nie próbuje wcisnąć tego Graczom jako pełnoprawnego tytułu - to po prostu mini-gierka, którą powinno umieszczać się w pudełku z konsolą. Takie i następne gry: Tony Hawk's Downhill Jam (sterowanie nieciekawe, a grafika - dno), jakaś wariacja na temat Duck Hunters oraz dźwigowe rozwalanie kuchni (gra Elebits) uznaję za pomyłkę przy pracy. W sumie strzałem już nadzieja. Niepotrzebnie - najlepsze było przede mną.

WarioWare: Smooth Moves w wersji na Wii? Nie powiem, jestem fanem tej serii, a port na Wii to coś fachowego. Nie używamy w tej grze przycisków, bo sam pad (o raczej jego sensor ruchu) funkcjonuje np. jako ciężarek do podnoszenia, pompka, patelnia albo łapka na muchy. Małe mistrzostwo świata! Właśnie takie wykorzystanie Wiilota uważam za poprawne. Dalej nastąpiło mocne uderzenie ze strony nintendowskiego Tenisa. Tutaj Wiilot sprawdził się chyba najlepiej - grając wczuwa się niesamowicie, uderzając niczym [illegible]. Cztery osoby grające w jednym pokoju w Wii Sports - horror dla sąsiadów i domowników w pokoju. O to chodzi! No i jeszcze Red Steel - tutaj do akcji włączył emulację. Sprawuje się on znakomicie niezle, dając spore pole do popisu dla developerów.

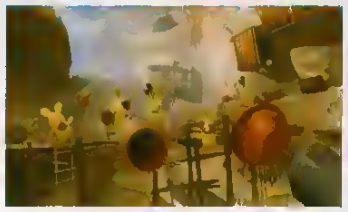
Czy przekonałem się do Wii? Do sterowania i pomysłu na pewno tak (nie licząc potencjalnych problemów ze zmęczeniem). To nie jest kopia EyeToya. Ale nie ma się co oszukiwać, bez naprawdę dobrych gier (nie mini-gierek) nic z tego nie będzie. Tylko dojrzałe wykorzystanie Wiilota w fachowych grach da dobre rezultaty. W Wii widzę potencjał. Do dzieła, Nintendo! ☐ [dzujo]

Rayman Raving Rabbids

Platforma: Wii | Developer/Wydawca: Ubisoft | Premiera: koniec 2006

Ze wszystkich zwiastunów gier na Wii trailer Rayman Raving Rabbids był chyba najgłupszy. Wszystko za sprawą jakiegoś szczeniaka, który wyglądał niczym połączenie punka z Edwardem Nożycorękim. Jeśli Nintendo tak wyobraża sobie przeciętny target Wii, to chyba mamy problem. Złe wrażenie, jakie wywołał zwiastun, schowajcie jednak do kieszeni - grywalna wersja Rayman Raving Rabbids na GC zmiażdżyła wszystkich.

Tym razem Michael Ancel (ojciec seni) nie zrobił platformówki, tylko senę mini-gier przywodzących na myśl WenoWare. Antybohater Nintendo został tutaj przywołany nie przez przypadek - na GC pokazywano wersję na jego "macierzystą" konsolę, Wii. I nie ma się co oszukiwać, najprawdopodobniej będzie to najlepszy port ze wszystkich możliwych. W końcu ta gra powstaje z myślą o Wii. Ale dlaczego te króliki? Otóż kosmiczne bande futrzaków zaatakowała Ziemię, siejąc spustoszenia i zżerając całe zapasy marchewki i kapusty. Co teraz? Tylko Rayman może nas uratować. A to szlachetne zadanie wykona poprzez 80 połączonych fabułą mini-gier. W tym miejscu do akcji wskakuje Wiiot - z tego, co można wywnioskować po wersji na GC, autorzy wiedzieli, jak go wykorzystać. O, np. giarka, w której oblewamy króliki płynem ze szlauche - Wiliot robi za wąż, a nunchuckiem pompujemy cieczl A co powiecie na rzut krową albo giarkę taneczną, w której m.in. odgeniamy króliki przy pomocy Wiilota? W innej gierce Rayman pikuje w dół, a my musimy załiczać kolejna piarścienia. Znajdzie się także miejsce na gry FPP (ma być ich 10) - w demie Rayman biegał po jakiejś wyspie (sterowanie jak w Red Steel) i strzelał do królików. Niektóre z nich miały na głowie noktowizor dziwnie przypominający ten



ze Splinter Cell. Różnorodność i szalone pomysły - oto motto Rayman Raving Rabbids. "Chciałem stworzyć coś lekkiego i śmiesznego. Ile znacie naprawdę śmiesznych gier?" - pyta Ancel. Już samo sterowenie w Raymen Raving Rabbide wywołuje salwy śmiechu, a do tego jeszcze dojdzie masa gagów. Na specjalnie przygotowanym dla potrzeb GC zwiastunie, dwe kosmiczne króliki ukryte pod kartonem z napisem "Nowhere to run" (!) próbują dostać się na Imprezę (bez ekredytacji?). Oj, czuję, że będzie się działo, szczególnie na Wii. Zapowiedziano także wersje na inne konsole - początkowo miały się one pojawić pół roku po premierze królików na Wii, potem było słychać o masowej inwazji na jesieni a na dzień dzisiejszy gra jawi się jako ekskusiv na Wii (to najbardziej logiczne). W każdym razie, ta gra może zarządzić w multiplayerze. A Ancel niech bierze Wiilota i zaczyna pracować nad Beyond Good & Evil 2! ☐ [dżujo]

Mario Strikers Charged

Platforma: Wii | Developer/Wydawca: Nintendo | Premiera: 2007

Mario Strikers Charged (najprawdopodobniej jest to tytuł roboczy) był jedną z dwóch niespodzianek, jakie przygotowało dla nas Nintendo na swoim stoisku. Kontynuacja Mario Strikers z GC była grywalna w formie dema. Ponieważ Konami na razie nie zapowiedziało swojej piłeczki na Wii, Marian i jego kumple na boisku będą musieli wystarczyć. OK, nie przesadzajmy - to będzie po prostu niezła party game.



Multipleyerową partyjkę rozegrałem ze Ścierą. Do wyboru były cztery postacie odgrywające role kapitanów: Browser, Peach, Mario i Donkey Kong. Potem dobraliśmy po 4 zawodników (z różnych przeszkadzajek i stworków znanych z seni) oraz wybraliśmy boisko (w demie były dwa). Wybiegamy na murawę i mały szok – gra, podobnie jak i inne tytuły na Wii, wygląda jakby powstała na GaCka. "Grafikę przecież jeszcze można poprawić, ale jak sprawuje się sterowanie?" - zapytacie. Całkiem wygodnie: analog w "gruszce" służył do kierowania postacią, przycisk A na Wiilocie służył do podawania, a B odpowiadał za strzał. Czujniki ruchu Wiilota wchodziły do akcji w momencie próby odebrania piłki - trzeba było potrząsnąć pilotem, aby zawodnik "sfaulował" posiadającego piłkę. Dodatkowym zagraniem był super strzał, który wykonywaliśmy przytrzymując B (tytułowy Charged?). Po dobrze wyprowadzonym "ładowaniu" mogliśmy wystrzelić więcej niż jedną piłkę (?). Wszystko brzmi dość niecodziennie, ale w Mario Strikera Charged gra się przyjemnie, chociaż trudno powiedzieć, żeby gra miała jakieś drugie dno. W meczyku regularnie przeszkadzają nam np. wyładowania atmosferyczne (wszystko zależy od planszy, jaką wybierzemy). Ponieważ stałem bliżej hostessy niż Ściera, cała klawiszologia została mi od razu wytłumaczona. Naczelny musiał uczyć się w czasie gry, kiedy strzelałem mu kolejne bramki. Ale bez obaw - jak na dobry mecz przystało, pod koniec Ściera wyrównał wynik spotkanie.

Oprócz dema z GC o Mario Strikers Charged nie wiemy praktycznie nic. Gra prawie na pewno nie pojawi się w tym roku, dając Graczom alternatywną wersję futbolu dopiero gdzieś w 2007 roku ☐ [dżujo]



Battalion Wars 2

Platforma: Wii | Developer/Wydawca: Nintendo | Premiera: 2007

Raptem kilka miesięcy temu przedstawiliśmy Wam rzecz Battalion Wars, a tu proszę - na GC pokazano już sequel. W jednym z boksów Nintendo można było znaleźć dwie konsole, obie z Battalion Wars 2. Wraz ze Ścierą przejęliśmy kontrolę nad jednym i drugim Wii, chcąc rozegrać partyjkę we dwóch po LAN-ie. Niestety, obstawiający moją konsolę facet (chyba jedyny koło zamiast hostessy) najwyraźniej miał kiepski dzień. Nie tylko nie zgrał się z laseczką obsługującą konsolę Ściery, włączając za późno opcję gry na dwóch (Ściera zaczął grać w singlu), ale i zupełnie nas olał, zaczynając podrywać jedną z dziewczyn chcących zagrać w Battalion Wars 2. Dla mnie spoko, facet mógł w ogóle wyjść z boksu, a my moglibyśmy wtedy pozyczyć sobie sprzęt i pokazać Warn Battalion Wars 2 oraz Wii na Extreme Party. OK, wróćmy do gry.

Pozostał mi jedynie tryb dla samotnego Gracza. Po wskoczeniu na pole walki dostałem z HQ rozkazy, co mam zrobić, a także wskazówki, jak starować żołnierzem (eha, a więc ten facet był zupełnie zbyteczny). Mechanika zabawy jest taka sama jak



w wersji na GC - bohatera widzimy z tyłu, wszędzie biegają jednostki (nasze i wroga), w oddali słychać odgłosy walki - wojna na małą skalę, ot co. Herosem sterujemy przy użyciu analoga, Wiilot służy do celowania oraz strzelania (schemat znany z Red Steel - to pewnie będzie standard). Nieszablonowy był natomiast skok, który wykonywaliśmy po wstrząśnięciu nunchuckiem (tak, tym samym, którym sterujemy). W ten sam sposób wykonywaliśmy przewrotkę w lewo i w prawo (odpowiednio: nunchuck w lewo, nunchuck w prawo). W praniu (graniu) wychodzi to znacznie lepiej niż brzmi. Demo polegało na parciu przed siebie, strzelaniu do kolejnych wrogów (lockowaliśmy się przy pomocy przycisku Z) i wydawaniu prostych rozkazów naszym podopiecznym. Jakie wrażenia? Całkiem przyjemne, wszystko jest kwestią przyzwyczajenia, ale skoro po kilku minutach oswoiłem się ze sterowaniem, to co będzie można robić po kilku godzinach? Ściera także był pozytywnie zaskoczony.

Podobnie jak w przypadku Mario Strikers Charged, Battalion Wars 2 nie pojawi się na półkach sklepowych w tym roku. Bez wątpienia warto wypatrywać tej pozycji - w najgorszym przypadku będzie to gra na poziomie "jedynki" z GC. ☐ [dżujo]

Konsola-zabawka?



Moje pierwsze wrażenie było zgoła odmienne od oczekiwanego. Zamiast hype'u i podniety, zaznajomienie kinpskim sterowaniem, a dokładniej - jego precyzją. No bo co to ma znaczyć: stoję 1,5 metra od 42-calowego LCD i nie mogę opanować kursora. Nie wiem, czy to wina zbyt czułego skalibrowania Wii-mote'a, czy po prostu "ma typ tak ma". W strzelaniu do kaczek (Duck Hunt) z początku nie mogłem w nic trafić, a w Wii Music stojąca obok pani musiała nam pomagać zrobić najprostszą czynność - powtórzyć Wiilotem sekwencję "góra-dół", bo system jej nie mógł "zrozumieć". Na szczęście po kilkudziesięciu minutach moje zmysły skalibrowały się dla potrzeb tego patentu, ale nie zmienia to faktu, że sterowanie dalekie jest od ideału i obawiam się, że hardkorowi Gracze nie będą z niego zadowoleni (jak to mosterować gry?). Drugą rzecz to line-up tytułów – te, które mieliśmy okazję przetestować, były w większości pierdółkami nadającymi się do składanek mini-gier a la Eye Toy. Było kilka ambitniejszych produkcji: Red Steel, Mario Strikers - gra bliźniaczo podobna to Mario Smash Football z GaCka, tyle że przebudowane dla potrzeb nowego systemu i sterowania, zresztą podobnie jak Battalion Wars. Trzy fajne gry - fajne, ale nic ponadto. Nie mogę zawiedliem się na Tonym Hawku, którego założenia bardzo mi się podobały (nawiązują do kilku tunelowych etapów z "jedynki"), ale marowo sterowanie, jak i grafika wołały o pomstę do nieba. Wychodząc z pokazu utwierdziłem się w przekonaniu, że po pierwsze boli mnie prawa ręka (od machania tym ustrojstwem), po drugie - jedyną grą, na którą czekam jest Zelda (której jednak nie widziałem), a po trzecie - nie wyobrażam sobie Wii w połączeniu z telewizorem mniejszym niż 28-32 cale (chyba że Wiilota będziemy trzymać pół metra od ekranu) a po czwarte wszystko i tak będzie zależeć od gier i polityki Nintendo względem konsoli. Albo to będzie prawdziwa konsola do gier (Wii-mote jako uzupełnienie), albo konsola-zabawka (Wii-mote jako podstawa zabawy). Wii-mote uważam na razie za krok wstecz, to tak jakby dzisiaj wymyślić myszkę komputerową i ogłosić ją przełomem w sterowaniu w grach, tak dla zaszeregowania rynku. (...) Mimo to uważam, że sprzęt może odnieść sukces, bo hardkorowi Gracze nie rządzą rynkiem, a taki "dziwoląg" może się podobać wielu KLIENTOM jako "takie coś, gdzie się można rękami". ☐ [Ściera]

Sims 2: Pets

- Platforma: PS2, GC, (PSP, DS)
- Developer: Maxis Wydawca: EA
- Premiera: 20 października

"Każdy ma jakiegoś bzika, kota, rybki oraz psa" - może ta piosenka miała trochę inny tekst, ale to nie ma znaczenia. Zresztą w Sims 2: Pets (Zwierzaki w polskiej wersji dla PS2) nie ma rybek, są tylko koty, psy oraz świnka morska. Ta ostatnia to raczej bonus, gdyż autorzy dodatku do Sims 2 skupili się jedynie na dwóch gatunkach ukochanych domowych zwierzątek. Co zaoferuje nowy-stary Sims? Oprócz wszystkich opcji z oryginału, nasz Sims dostanie małego pupilka. Sami możemy sobie "stworzyć" psa lub kota, do tego jeszcze wybrać jego osobowość (głupiutki, łajdak, "inteligent").

Zwierzakiem trzeba będzie się opiekować, karmić i pilnować, żeby nie pogryzł sąsiada (pies) albo nie ostrzył sobie pazurków na nowej kanapie (kot). Nasz milusiński oczywiście szuka swojego życiowego partnera, tak więc pies/kot będzie "zachodził w interakcję" (hmm..) z innymi psami/kotami. Z tej "interakcji" wyjdzie szczeniaczek/kotek. Nasz zwierzak będzie miał pakiet celów do osiągnięcia (np. nauczyć się jakiejś sztuczki) - po wykonaniu zadania dostaniemy punkty, za które kupimy różne gadżety i ubranka dla naszego futrzaka. W końcu uderzymy na miasto na spacer z psem/kotem, przy okazji poznając inne zwierzaki i ich właścicieli (w mieście będziemy mogli kupić nowe rzeczy oraz spotkać się ze znajomymi Simsami). Czyżby EA pozazdrościło Nintendogs? ☐ [dżujo]

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2

- Platforma: PS2, GC, (PSP, DS)
- Developer: Namco Bandai
- Premiera: 24 listopada

Jako fan uniwersum Dragon Ball, będąc na targach GC nie mogłem przejść obojętnie obok stanowiska Atari. Baczną uwagę zwróciłem na stojące nieopodal kształtne hostessy:). [Ś. Sojer, do rzeczy] [Soj: OK] Najlepszą cechą DBZ: Budokai Tenkaichi 2 dla fana tematyki jest porażająca ilość dostępnych w grze postaci - pełna wersja, ma dysponować aż setką zawodników, a dla każdego z nich został opracowany indywidualny zestaw ruchów i specjałów



(kamehameha, technika kaio, kaioken). No i wreszcie kamera. Nie uwierzycie, ale poprawiono ten mankament, który odstraszał wielu sięgających po "jedynkę". Oprawa za to stanęła w miejscu, co znaczy ni mniej ni więcej, że jest przeciętnie. Widoczne były również lekkie drapy animacji, co w tego typu grach - "pseudo-mordobiciach" - nie ma prawa bytu. Środowisko Tenkaichi 2 jest dość urozmaicone - rozległe areny, które dla jednych będą stanowiły atut, dla innych wadę (sam zaliczam się do tej drugiej grupy, skoro ma to być bijatyka). Tenkaichi 2 jest na pewno lepszy od poprzedniej części, ale osobiście liczyłem na coś więcej. ☐ [Sojer]

Need for Speed Carbon

- Platforma: Wii, GC, PS2, Xbox, X360, PS3
- Developer: EA
- Wydawca: EA
- Premiera: 3 listopada

EA zaprezentowało trzy grywalne wersje najnowszej odsłony NfS. O ile jednak na PS2 lub X360 mógł zagrać każdy, tak wersję dla Wii prezentowano na osobnym pokazie dla prasy. Ogólnie rzecz biorąc widać, że Carbon wymaga jeszcze sporego nakładu pracy, jednak już teraz można powiedzieć coś więcej na temat różnic pomiędzy jego trzema edycjami:

Xbox 360

Widać, że gra ma potencjał jeśli chodzi o prezencję, jednak wersja z lipskich targów nieszczególnie wprawiała w zachwyt. Owszem, jest bardzo kolorowo i mamy na czym zawiesić oko pokonując kolejne wiraże, jednak z pewnością nie



ma się czym podniecać, biorąc pod uwagę możliwości nowego X-a. Na plus można zaliczyć wiele zniszczalnych elementów otoczenia, lecz na tym chyba koniec. Framerate wyraźnie ciął przy każdej możliwej okazji i choć przez grzeczność pominąłbym brak anti-alisingu, to jednak „ząbki" były koszmarnie widoczne i dodatkowo psuły wrażenie. Model jazdy również wymaga dalszych szlifów, chociaż muszę przyznać, że grało się przyjemnie – typowe dla serii „turbo", czy też zaczerpnięte z Midnight Club spowolnienie akcji sprawdzały się całkiem nieźle, podobnie jak rozkaz blokowania dla kolegi z teamu (zainteresowanych odsyłam do PE#108). – Bardzo chciałoby się sprawdzić opcje tuningowe, jednak niestety konsola



wreszcie się, gdy tylko próbowałem pogrzebać w tym temacie. Wszystko to potwierdza tylko informacje, że stadium prac jest dość wczesne i na finalny produkt przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać...

PS2

Wersja „plejowa" mocno odstawała graficznie od powyższej, jednak o dziwo framerate był stabilniejszy i w sumie grało się przyjemniej. Po oczach biła niestety niska rozdzielka i znacznie uboższe otoczenie, jednak staruszek PS2 dalej nie ma się czego wstydzić – pod kątem grywalności ta wersja była chyba najlepsza

Wii

Grafika na Wii lokowała się gdzieś między dwiema powyższymi wersjami (w sumie bliżej jej do PS2), jednak na pierwszy plan wysunął się rzecz jasna motyw sterowania. Tak więc trzymając Wiilota na wprost jedzie się względnie równo (względnie, ponieważ sprawa nie jest taka oczywista), zaś wskazując nim w prawo bądź lewo otrzymujemy efekt kręcenia kierownicą. Cóż, system był równie ciekawy co kłopotliwy, gdyż wychylenie pilota poza obręb ekranu (o co nietrudno) powodowało, że system głupiał i tradowało się na banerce. Osobiście próbowałem jeszcze sterowania przez samo przekręcanie pilota (nie ruszając nim w poziomie), jednak tu również albo robiłem coś źle, albo sterowanie było jeszcze niedopracowane, gdyż kierownica potrafiła się „zwiesić", wskutek czego zaliczałem bezsensowne kraksy. Miałem ogromną chęć skomentować cały ten patent krótkim „more show, than go", jednak wolałem być uprzejmy i dalej

The Legend of Spyro: A New Beginning

- Platforma: PS2, Xbox, GC, (DS)
- Developer: Krome Studios
- Wydawca: Sierra
- Premiera: 27 października

Nowe rozdenie - purpurowa legenda czasów PSX-a powraca. Tym razem przygodami małego smoczka zajęło się australijskie studio Krome, ludzie odpowiedzialni ze serię gier z tasmańskim tygrysem Ty. Sierra, próbując reaktywować tę licencję, słusznie postąpiła przekazując stery w ręce młodego, ambitnego teamu. Zasiadając przed GaCkiem na GC nie spodziewałem się, że Spyro może jeszcze mieć w sobie trochę magii.



Platformowki zazwyczaj nie mają zbyt rozbudowanej fabuły. A New Beginning ma być inny. W przydługim intro widzimy pojedynek kilku liczących sobie zapewne parę stuleci smoków. Dalej akcja przeskakuje do przodu i widzimy małe smocze jajo, które płynie wzdłuż rzeki. Jajko to to oczywiście jeszcze nienarodzony Spyro. Przyszłego bohatera platformowek znajdują stworzenia przypominające świetliki, które postanawiają wychować smoka. Akcja znowu przeskakuje do przodu i Spyro wiedzie sielankowe życie wśród świetlików, nie zdając sobie sprawy z tego, że jest smokiem, ze czeka go ważna misja i takie tam bzdury. Generalnie życie przypominało sobie o smoczku, świetliki już go nie lubią, więc Spyro musi ruszyć w podróż. Tu do akcji wkracza Gracz.

Zasadniczo A New Beginning przypomina trochę kolejne wersje Spyro na PSX-a, ale po kilkunastu minutach znajdziemy kilka różnic. Po pierwsze, walka - Krome położyło większy nacisk na potyczki, przekształcając Spyro w małą maszynkę do kasowania przeciwników. Smok może wyprowadzić kombinację kilku ciosów jeden po drugim, a kiedy do gry wkroczy umiejętność każdego szanującego się smoka - ziane ogniem - nasze bojowe zdolności jedynie ulegną zwiększeniu. Oprócz



ognia, w dalszej części rozgrywki wykorzystamy jeszcze ziemię, lód oraz pioruny. Każdy z żywiołów ma inny potencjał (jeden jest lepszy na krótki dystans, drugi na walkę z daleka). Same żywioły będzie można upgrade'ować. O nacisku na system walki niech także świadczy pierwszy większy pojedynek, w którym musiałem rozprawić się z kolejnymi tabunami przeciwników, jednocześnie próbując odbić laskę dynamitu w kierunku bad guya na wzniesieniu. Całkiem dużo jak na sam początek. Drugą różnicą w stosunku do starych części Spyro wydaje się być sam system eksploracji. Na początku zabawy (może później ulegnie to zmianie?) miałem dość ograniczone pole do manewru, idąc non stop wzdłuż wąwozu (trochę przypominało to średniego platformera pt. Scaler). Sama oprawa graficzna była dość standardowa, trudno mówić tutaj o poziomie Jaka czy Ratchet & Clank. Mało lokacje, przeciwnicy nie budzący większych emocji - taka jest już cena multiplatformowości. Przynajmniej nic nie skakało - jest to jakiś sukces. O ile oprawa wizualna zasługuje na razie na 7, tak sfera audio prezentuje się znacznie lepiej. Oprócz doskonale brzmiących, wręcz filmowych kawałków muzycznych, Sierra wyłożyła konkretną kasę na aktorów użyczających głos głównym bohaterom. Spyro swój 'wokal' zawdzięcza Elijah Woodowi (Frodo z "Władcy Pierścieni") jego wiernym sidekickiem będzie świetlik z głosem Davida Spade'a (komik z serialu 'Ja się zastrzelę") a jednego z przadawnych smoków zdubbinguje Gary Oldman (etatowy czarny charakter z "Air Foce One" czy "Piątego Elementu"). Wystarczyło kilka linijek dialogu i już było słychać, że pieniądze nie poszły na marne ☐ [dżujo]



udawałem, że podzielam entuzjazm gości prezentujących nam grę. Ciekawy okazał się patent z hamulcem ręcznym (energiczne wyrywanie „gruszki" do góry). Ogólnie zatknięcie z kontrolerem do Wii to miłe doświadczenie, jednak cały ten przerost formy nad treścią bardziej mi przeszkadzał, niż dostarczał radości z rozgrywki.

Podsumowując – pomimo wielu niedociągnięć, już teraz widać, że Carbon spodoba się fanom tematu. Jeszcze trochę roboty i będzie z tego kawałek przyjemnej (choć mocno odtwórczej) gierki. ☐ [Mutti]

MGS4
Guns of Patriots

- **Platforma:** PS3
- **Developer:** Kojima Productions
- **Wydawca:** Konami
- **Premiera:** koniec 2007

Hideo Kojima obiecał Niemcom nowy trailer MGS4 i słowa dotrzymał. Zawiedli się jednak ci, którzy oczekiwali uchylenia rąbka tajemnicy na temat fabuły, ba, usatysfakcjonowane nie były też osoby, które spodziewały się zobaczyć w 3-minutowym materiale Snake'a. Trailer był mocny. Brutalny. Od tej strony Mistrza nie znaliśmy. Dotąd nie pokazywał tak brutalnej, niczym nieuzasadnionej przemocy. Przemocy



wojny, brudu wojennych zgliszcz. Chrupotu kości żołnierza, na którego najechał jeep z kolumny. Albo beduina, na którego z całym impetem skoczył mech. Materiał z GC nie jest wysmakowaną zajawką gry. Pokazuje ogromną siłę maszyn i ich bezwzględność w starciu z ludźmi. Ci giną jak muchy, nie mając najmniejszych szans w pojedynku z bojowym żelastwem. Czy ofensor zawsze jest brutalny, pozbawiony uczuć niczym kawałek metalu? Możemy sobie gdybać, co team Mistrza chciał nam przekazać tym trailerem. Tylko dlaczego mechy muczą niczym krowy? Do premiery zostało jeszcze dużo ponad rok czasu, więc Konami kilka razy zdąży nam rzucić łakomy kąsek. ☐ [koso]



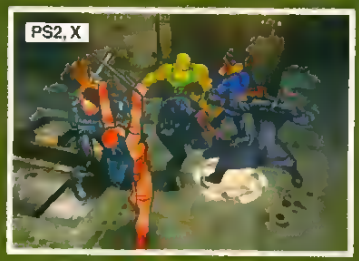




Marvel: Ultimate Alliance

Platforma: PS2, Xbox, Xbox 360, Wii, PS3, (PSP) **Developer:** Raven Software **Wydawca:** Activision **Premiera:** IV kwartał

Po partyjce w Justice League Heroes przyszło mi pomęczyć drugi action RPG z komiksowymi bohaterami, tym razem z konkurencyjnej dla DC stajni Marvela. Wydawnictwo Stana Lee w grach "siedzi" od jakiegoś czasu, tak więc nie było większych niespodzianek. Za Marvel: Ultimate Alliance stoi Raven Software, ekipa odpowiedzialna za dwa poprzednie X-Men Legends. Chłopaki wyszli ze słusznego założenia, iż nie należy naprawiać tego, co nie jest popsute - nowa gra z bohaterami Marvela nie różni się pod kątem mechaniki od X-Men Legends. Dzięki podobieństwom do tej pozycji wskoczenie do świata komiksów było bezbolesne. Demo Marvel Ultimate Alliance pozwalało pograć jako Spider-Man, Thor, Thing oraz Wolverine. Skład szalnł po jakiejś tajnej bazie, siejąc pożogę i zniszczenie. System walki był kopią tego z X-Mena - kilka podstawowych ciosów, skok i specjalne moce, których menu pojawiało się po wciśnięciu triggera. Umiejętności, jakie posiadali herosi, także były standardowe - Thor na przykład miał potężny, naładowany energią cios młotem, a Rosomak super-atak wykonywany [illegible]. To oczywiście jedynie wierzchołek góry o nazwie "super moce" - wraz z postępem w grze, za zdobyte punkty doświadczenia będziemy mogli doskonalić posiadane zdolności oraz odblokowywać zupełnie nowe skille. Ponieważ grę pokazano w wersji na Xboxa 360, nie mogę mieć żadnych



pretensji do oprawy graficznej - takie detale, jak cień pracującego wentylatora skutecznie urozmaicały steryline wnętrze bazy. Trudno powiedzieć, czy zobaczymy tego typu smaczki na current-gench (uwagn, nie będzie wersji na GC). Na aktualnej generacji konsol na pewno natomiast nie uświadczymy masywnego bump-mappingu, jaki zastosowano w wersji na nowego X-a. Ten zabieg graficzny tak bardzo rzucał się w oczy, że nasza czwórka bohaterów świeciła niczym chonka na święta (żeby nie użyć innego sformułowania). Przydałoby się to zmienić. Reszta może pozostać bez zmian - charakterystyczna mapka w rogu nadal sprawuje się doskonale, sterowanie jest intuicyjne i wygodne. Ciekawe, czy po raz kolejny nie obędzie się bez losowych zgonów (jakie znamy z Legends), spowodowanych gigantycznym bałaganem na ekranie i pracą kamery (lądowanie w przepaściach). Demko oferowało bezstresową rozgrywkę, na końcu której spotykaliśmy Scorpiona (zły pan z serii ze Spider-Manem). Sklepanie mu facjaty nie stanowiło większego problemu. Skoro już przy osobistościach z komiksów jesteśmy - w Marvel: Ultimate Alliance ma się pojawić ponad 140 postaci ze świata Marvela, a nasz team będziemy mogli stworzyć z 20 różnych bohaterów (m.in. Capitan America, Blade, Hulk, Ironman, Ghost Rider). Brzmi nieźle.

Aktualnie w pojedynku Marvel: Ultimate Alliance vs Justice League Heroes prowadzi ten pierwszy tytuł. Nie tylko dlatego, że gra Raven najprawdopodobniej zaoferuje więcej (multiplayer na 4 osoby, więcej postaci do wyboru, więcej światów), ale także dlatego, że uniwersum Marvela wydaje się ciekawszym światem do pokazania. Ale to moja subiektywna opinia. Czekamy na pełne wersje obu gier. ☐ [dzujo]

Justice League Heroes

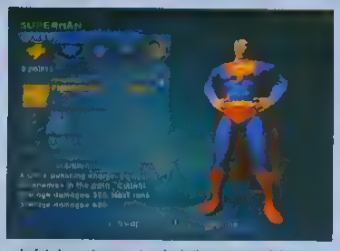
Platforma: PS2, Xbox, (PSP, DS) **Developer:** Snowblind Studios **Wydawca:** Eidos **Premiera:** IV kwartał

Bohaterowie komiksów ze stajni DC Comics wreszcie doczekają się porządnej gry. Taka jest przynajmniej moja opinia po zapoznaniu się z demem Justice League Heroes na Games Convention. Zacznijmy od tego, że za grę odpowiedzialny jest team Snowblind Studios, ludzie stojący za Baldur's Gate: Dark Alliance oraz Champions of Norrath - i to widać.

Gra będzie praktycznie kalką wymienionych gier (co więcej, korzysta z tego samego engine'u), z tą różnicą, że zamiast elfów i krasnoludów do akcji wkroczą superherosi. Wersja na GC składała się z 4 leveli. W pierwszym (mieście) graliśmy jako Flash oraz Green Lantern. Samotny Gracz będzie musiał przełączać się między postaciami, grając



we dwóch będziemy się nawzajem wspomagać. Nie ma się co oszukiwać - takie rozwiązanie jest najlepsze. Wróćmy do pierwszego etapu. Flash i Lantern musieli przedostać się przed ulice opanowane przez humanoidalne roboty. Wszystko ograniczało się do klasycznej sieczki i parcia przez siebie. Zamiast magii czy specjalnych umiejętności znanych z "Baldura", bohaterowie używają swoich mocy. Lantern za pomocą pierścienia mógł np. stworzyć tarczę albo złapać przeciwnika do klatki, Flash natomiast potrafił wykonać serię super szybkich ciosów. Skilów będzie znacznie więcej, a odblokowywać (a potem upgrade'ować) będziemy je za pomocą zdobytych punktów doświadczenia (czyli standard). Demolka na ulicy miała jeszcze jeden fajny patent - otoczenie. Mogliśmy wyrwać latarnię i użyć jej jako broni, albo podnieść samochód i rzucić go w kierunku przeciwnika. Ten motyw pojawił się na każdej z plansz, skutecznie potęgując komiksowy klimacik. Pozostałe levele opierały się na tej samej zasadzie - idziemy do przodu, zabijamy wrogów, czasem coś znajdujemy/otwieramy. Oprócz leveli "chodzonych", pojawią się także i "latane" - w demie Superman oraz Wonderwoman demolowali statek kosmiczny, próbując sabotować trzy generatory. Jednak sam system walki nie różnił się od "naziemnego". Zabawnym teamem okazali się Batman oraz Superman, którymi można było wyprowadzać pseudo-łączone ataki (Gacek rzucał bombę, a Superman klepał kolesia). W sumie każdy z teamów może



robić takie akcje – to dodatkowy powód, aby grać w co-opie z kumplem. W ostatnim levelu przyszło mi sterować teamem Martian Manhunter i Zatanna (postaci znane chyba tylko fanom). Marsjanin po prostu sprzedawał szlagi na lewo i prawo, natomiast laseczka robiła za magika (dosłownie, miała cylinder i surdut!), atakując różnymi czarami.

Odniesienie do X-Men Legends są nieuniknione, ale styl Justice League jest inny, mniej chaotyczny (tylko 2 bohaterów), chociaż trochę bardziej nużący (niewiele się dzieje). Wersja na PS2, którą męczyłem, skakała, ale to jeszcze można poprawić. Marvel i DC przeprowadzą jesienią niezłą batalię - będzie ciekawie. Gra pojawi się także w wersji na PSP oraz Nintendo DS. ☐ [dzujo]

Scarface: The World IS Yours

■ Platforma: PS2, Xbox ■ Developer: Radical Ent. ■ Wydawca: Vivendi ■ Premiera: 20 października

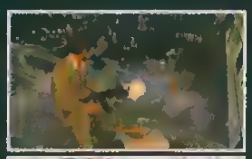


Będziesz mógł powiedzieć "fuck" w najbardziej charakterystyczny, cedzony przez zaciśnięte zęby, kokainowy sposób. I choćby z tego powodu warto będzie mieć ten tytuł... Tak mniej więcej pomyślałem ściskając pada na stoisku Scarface. Całkiem klimatycznym stoisku (pimpowate wejście, czerwone sukna, hostessy). Co mogłem zrobić na ekranie? Choćby przestrzelić szwendającym się tu i ówdzie kolegom kolana, wpakować im kulkę w bark, łokieć, głowę... Wprowadzono ("Człowiek z blizną"), ten poczuje przypływ adrenaliny... "I am fuckin Tony Montana! Bullets do not touch me!" A potem leci całe morze przekleństw, a w łapach skacze potężny karabin (jest obowiązkowy tryb furii, po prostu zmiatający denatów). Dla uwieńczenia motywu wrzucono ostrą, dobrze dobraną muzę i heja, destrukcja wbija Ci się w czachę przewyraźście! Tak się bowem składa, że konsolową przygodę zaczynasz w punkcie wyjścia filmu - od rozwałki we wiosnej hacjendzie. Tyle tylko, że tutaj wycinasz atakujący Cię kartel, wymykasz się dodatkowo policji i ciężko ranny gubisz się na ulicach Miami. Mijają trzy miesiące, a Ty wracasz... W jakim stylu - wszystko zależy od Ciebie.



Oś gry to po prostu GTA. Siłą rzeczy nie spędziłem ze Scarface kilku tygodni, ale widać to już po kilkudziesięciu minutach. Oświetlenie rodem z Vice City (tę grę zresztą wzorowano na filmie z Pacino), poślizgowy model jazdy, słoneczne, lekko "parterowe", ale zróżnicowane architektonicznie miasto... Czyli jesteśmy w domu. Wersja na PS2 graficznie nie bowem system precyzyjnego, a przy tym bolesnego świdrowania przeciwników ołowiem. Ot, takie podbicie sadystycznego usposobienia Tony'ego Montany (czyli młodego Pacino, czyli.. uwaga.. Ciebie!) Patent zdaje egzamin bez dwóch zdań. Zresztą można też obrazać przeciwników, opuszczać trzymany karabin i pośród pękających elementów otoczenia wykrzykiwać coś o ich matkach, ich samych nazywając karaluchami. Głosem słynnego aktora! Kto widział film olśniewała, ale szczerze powiedziawszy myślałem, że będzie gorzej. A jest gdzieś tak na 7 z plusem. Postacie wyglądają całkiem nieźle (Pacino kozacki), odwzorowanie miejscówek bardzo cieszy - trafi Ci się trochę zmodyfikowana masakra piłą mechaniczną w bocznym osiedlu, odwiedzisz świecący disco-club (można przepychać się w tańczącym tłumie), wpadniesz wreszcie w ostrą wymianę ołowiu z handlarzami. Przyzwyczaj się. Nie jesteś już królem tego biznesu. Wszystko trzeba zaczynać od zera, budować reputację, kupować posiadłości i takie tam. Oczywiście zgodnie z filmowym klimatem pojawiają się dragi - zajmesz się drobną dilerką, będziesz negocjował ich ceny (odpowiedni wskaźnik perswazji), później przejmiesz całe fabryki, w bankach zaczniesz prać brudne pieniądze. Tony był znany z wciągania kosmicznych ilości białego pudru, więc i w The World is Yours będziesz mógł sobie użyć, choć nie bez konsekwencji dla zdrowia. Ale podkręcenie prędkości czy filtr obrazu kusi przy ostrzejszych przeprawach. . Mylę się?

Miłe, czy też sam charakter rozgrywki Scarface, starają się szukać trochę wyróżników od serii GTA, pokazać coś nowego - i jak na moje pierwsze wrażenie, nawet im to wychodzi. W jednej z akcji można na przykład wynająć płatnego zabójcę i wskazać mu cel! Albo wykonać szybki telefon do szofera, by powoził Cię limuzyną lub podstawił furę we wskazane miejsce. Przydatne patenty. Oczywiście będziesz też mógł pośmigać sobie łodzią (jak to w Miami) czy wynająć zwykłych, niewyspecjalizowanych siepaczy, żeby służyli Ci za wsparcie.





W końcu w pojedynkę imperium odbudować się nie da. A jak jest z klimatem? No cóż.. To po prostu AI w rozpiętej koszuli, trochę czarnego humoru (Pacino wkurza się na wszystkich, nawet na emerytów na ulicy), sporo krwi i bardzo dynamicznej rozwałki. Do tego tradycyjny podział miasta na gangi, zachowanie przechodniów czy policji odpowiednie dla Twojego statusu (od rzezimieszka do narkotykowego barona), trochę zbyt mały ruch na ulicach... Słowem wygląda na to, że będzie nieźle. Sena GTA na milion procent nie zostanie ruszona, ale szykuje się gangsterka z solidnym klimatem. I muzą, bo w spisie artystów zobaczyłem (oprócz klasyków): Run DMC, Iggy'ego Popa, Shaggiego, Johnny'ego Casha i Motorhead! Interesujące. No to czekamy na Tony'ego... I wcale nie Hawka! □ [myq]









■ Platforma: X360, Xbox, PS2, ■

■ Developer: Ubisoft Montreal ■ Premiera: 27 paźdz

Splinter Cell: Double Agent

Jaki jest Double Agent na konsolę nowej generacji? Na pewno ciężki tematycznie, utrzymany w ciekawej stylistyce, tylko... Technicznie to po prostu Splinter Cell w wersji xboxowej delux. Czyli wyraźniej, więcej efektów, bardziej wymyślne otoczenie, ale jakichś wielkich zmian w grafice nie odnotowałem. I to tylko jedno, początkowe "ale", bo później rozciąga się już świetna gra. Gra, która jak zwykle gdzieś tam zaznacza swoją konkurencyjność do najnowszego MGS (w obu mamy zniszczone wojną, przysypane pyłem, zurbanizowane środowisko - przypadek?), po czym jedzie w swoją stronę (będzie bardziej różnorodnie - jak zapewne wiesz, Fisher trafi do więzienia, lawirując między kławszami a hierarchią tutejszych bandziorów, w początkowej misji zostanie też wrzucony na śnieżne tereny). Co od razu mi się spodobało? Zniszczone, rdzewiejące wraki samochodów, czołgów, autobusów. Piasek i pył unoszący się w powietrzu... Naprawdę zawodowe efekty świetne, pozwalające poczuć żar lejący się z nieba... i w to wszystko świetnie włożona potyczka z ciężkimi maszynami. Trzeba podkradać się do czołgów,



chować za murami targanymi ich ostrzałem, wreszcie podczepiać ładunek, by z siedzącej w tej stalowej skorupie załogi zrobić plonący gulasz. Fizyka targanych wybuchem kilkuset ton stali robi wrażenie. A jeśli gdzieś obok ląduje właśnie helikopter, wyrzucając żołnierzy? W tle w zbitych z desek ruderach chowają się wieśniacy? Jest mega intensywnie! Klimacik a la Somalia i "Helikopter w ogniu" pięknie się w ten rodzaj misji wpasowuje. A dorzuć do tego nowy design Fishera - wojskowe wdzianko, okulary przeciwsłoneczne (można je ściągać na wzór trybów wizyjnych!), szramy na rękach i pot spływający po jego twarzy. Po prostu twardy najemnik! Widać też, że starano się dać Ci trochę więcej możliwości kombinowania, szukania przynajmniej dwóch różnych ścieżek przedarcia się przez dany teren. Liniowość nadal będzie obecna, ale przynajmniej miejscami rozbita. Wskaźnik, czy działasz zgodnie z wytycznymi agencji, czy przestępczego kartelu (pod który się podszywasz, o którym pisał Koso 2 miesiące temu) też urozmaici zabawę... Można decydować, czy zabijać świadków Twoich działań, czy pomagać cywilom. Rewolucyjny Splinter Cell? Zdecydowanie nie. Ale za to przemyślany, stylowy i dopieszczony! □ [myq]





Battlestations: Midway

■ Platforma: Xbox 360 ■ Developer: Eidos ■ Wydawca: Eidos ■ Premiera: IV kwartał

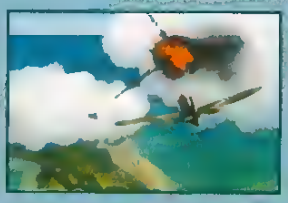
Sytuacja z Battlestations Midway jest więcej niż kunozalna Na zeszłorocznym Games Convention miałem przyjemność pograć w wersję na Xboxa, a producent zapewniał mnie, że gra pojawi się na rynku za jakieś dwa miesiące. Minął dokładnie rok a gry jak nie było, tak nie ma Na tegorocznym GC raz jeszcze przyszło mi zagrać w Battlestations Midway i, jak się okazało, wersje na PS2 oraz Xboxa zostały wstrzymane - tytuł ten pojawi się jedynie na Xboxa 360 Bazując na tym, co miałem szansę zobaczyć, mogę jedynie powiedzieć szkoda

Battlestations Midway umieszcza Gracza w realiach II wojny światowej na Pacyfiku Na chwilę damy odpocząć Niemcom i postrzelamy sobie do Japończyków No, trochę przesadziłem z tym strzelaniem, ponieważ w nowej grze Eidos nie ujrzymy ani jednego żołnierza, co więcej nie postawimy nogi na suchym lądzie Cała zabawa w wojnę odbędzie się na wodzie, gdyż Battlestations Midway symuluje kolejna morskie bitwy i potyczki Gracz wciela się tu w rolę generała, kapitana i pilota w jednym. Część taktyczna gry opiera się na przygotowaniu planu działania oraz kierowaniu samymi jednostkami przy użyciu mapy sztabowej (w czasie rzeczywistym). Jednak w każdym momencie możemy zrezygnować z roli stratega i dać się wciągnąć w wir walki Działa to na takiej zasadzie jak w Battlefield Modern Combat - wybieramy jednostkę, którą chcemy kierować, i zaczynamy walkę
A jest w czym wybierać, autorzy obiecują ponad 60 jednostek - od myśliwców i bombowców, przez niszczyciele i lotniskowce, na łodziach podwodnych kończąc Każdym ze sprzętów kieruje się inaczej Pilotowanie myśliwca przynosi ne myśl prostą strzelankę, ale dowodzenie gigantycznym niszczycielem to zupełnie inna para żołnierskich kamaszy - mamy do dyspozycji kolejne działa, musimy także wydawać rozkazy załodze (np trzeba naprawić ładownię). Oczywiście przykładowy niszczyciel nie jest tak mobilny jak samolot, więc i sam styl rozgrywki się zmienia. Dodatkowo w czasie rzeczywistym "produkujemy" nowe jednostki (np wysyłamy kolejna samoloty z lotniskowca). Po jakimś czasie na ekranie robi się niezła zadyma, a mapa taktyczna zapełnia się kolejnymi kropkami. Ponieważ do gry wskoczyłem bez tutorialu, po jakimś czasie miałem niezłe problemy z opanowaniem mojej małej armady. Z pomocą przyszedł ktoś z developerów, dzielnie walcząc z przeważającymi siłami Cesarskiej Floty Wtedy też miałem szansę przypatrzyć się menu rozkazów - jakby nie było, ważnemu elementowi zabawy Każda jednostka może otrzymać kilka rozkazów (atakuj, konwoju etc) - wszystko zależnie od jej możliwości Ponieważ Gracz może sterować tylko jednym sprzętem, za walkę reszty jednostek odpowiedzialna będzie sztuczna inteligencja konsoli Oby nasz sprzęt pod wodzą AI nie przekształcił się w kamikaze, przeprowadzając jakieś szalone ataki - tylko popsułoby to zabawę i skutecznie obniżyło realizm

Grając w Battlestations Midway częściowo zrozumiałem, dlaczego wersje na current-geny zostały wstrzymane - kolejne jednostki plus obsługująca je sztuczna inteligencja skutecznie mogłyby obniżyć framerate i doprowadzić konsolę do zadyszki Ale czy nie dało się ominąć tych problemów? Wersja na Xboxa 360 wygląda nieźle, ale widać, że jest to jedynie poprawiony szkielet graficzny ze starych konsol Zapewne pozytywnym akcentem Battlestations Midway będzie multiplayer przez Xbox Live - autorzy mówią o multi na 8 osób, po 4 na każdą stronę. Każdy Gracz będzie odpowiedzialny za część jednostek. Jeśli tryb zabawy na kilka osób nie zatonie przez jakieś większe błędy i bugi posiadacze nowej konsoli Microsoft już mogą się cieszyć - szykuje się niezła gra, naprawdę niezła *[S potwierdzam Tyle akcji i zamieszania na ekranie dawno nie widziałem Ciężko to wszystko opanować podczas wielkiej bitwy, nie mówiąc już, że chciałoby się obsługiwać działka i latać samolotami samodzielnie]* Obym tylko nie musiał grać w nią znowu za rok ☐ [dzuo]









SKUP • SPRZEDAŻ • SERWIS • WYMIANA

DO KAŻDEGO KLIENTA PODCHODZIMY INDYWIDUALNIE !
ZADZWOŃ I ZAPYTAJ - NORBY UDZIELI WSZELKICH WYCZERPUJĄCYCH ODPOWIEDZI NA TEMAT KONSOL, DORADZI W ZAKUPIE I WYBORZE KONSOLI, OBJAŚNI DZIAŁANIE SPRZĘTU
KAŻDY PROBLEM I ZAKUP POSTARAMY SIĘ ZREALIZOWAĆ W EKSPRESOWYM TEMPIE!

NORBIT
konsole · gry · akcesoria
http://www.norbit.pl
czynne: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK 11:00 - 18:00 / SOBOTA 11:00 - 16:00

PS2 Slim 499zł · PlayStation2 399zł · 69zł · 79zł · 29zł · NETWORK ADAPTOR 139zł · 69zł · 129zł · 119zł · 109zł · 109zł · 79zł · 69zł · 29zł
Xbox 599zł · ang. Xbox + Evox 699zł · + instalacja dysków ang. Xbox + 40Gb 799zł · 49zł · 39zł · 39zł · 29zł
Xbox360 Core 1199zł · Xbox360 Premium 1699zł · 179zł · 189zł · 149zł · 149zł · 99zł · 79zł
GameCube 399zł · GameCube 299zł · karta 8 MB 29zł · 119zł · 129zł · 109zł · 59zł · 39zł
PSP basepack 749zł · PSP basepack +1gb 949zł · 179zł · radiowarka samochodowa 29zł · 169zł · 159zł · 159zł · 119zł · 99zł
PSOne 199zł · PlayStation 99zł · 14zł · 14zł · 79zł · 59zł · 39zł · 29zł

WSPARCIE TECHNICZNE POMOC I RADY - TYLKO DLA KLIENTÓW SKLEPU NOR-BIT

DLA CZYTELNIKÓW PSX EXTREME
WSZYSTKIE ZAKUPIONE KONSOLE WYSYŁAMY NA NASZ KOSZT!

RZETELNY SERWIS!
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN!!!
WSZELKIE AKCESORIA DO KONSOL !

P.H.U. NOR-BIT
ul. 11 Listopada 14/1
56-300 Milicz
(0-71) 38-40-477
(0) 602-22-52-53
norby@norbit.pl

SKLEP PROWADZI NORBY (REDAKTOR I TESTER SPRZĘTU DLA PSXExtreme OD 1997 ROKU) PSX EXTREME
KONSOLE ORAZ GRY - NOWE I UŻYWANE

BŁYSKAWICZNA WYSYŁKA NA CAŁĄ POLSKĘ!
ZAWSZE NISKIE CENY! • ZADZWOŃ i SPRAWDŹ!



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Developer: KONAMI TOKYO **Wydawca:** KONAMI **Data wydania:** 20 PAŹDZIERNIKA (W DNIU PREMIERY PSX EXTREME 111)

Wyjaśnijmy ne początku pewną rzecz - Pro Evo 6 ukaze się ne PS3, tyle ze w terminie późniejszym (ptaszki ćwierkają o wiosnie) co w zasadzie w obliczu europejskiej obsuwy launchu konsoli niewiele nas na razie obchodzi Tym samym zbłaźnił się nieco Microsoft, który wczesniej zapowiadał, ze nowa piłka od Konami ukaze się na X360 jako roczny exclusive Ja tymczasem miałem okazję obmacać betę zapomnianej w tym wszystkim wersji na PS2, niestety, jeszcze bez polskiego komentarza





"Zradykalizowanie" rozgrywki z Winning Eleven 10 nie ma miejsca w PES6 - to powinno uspokoic wszystkich, którzy na wieść o reinkarnacji arcade'owych mechanizmów z PES4 dostawali spazmów. Względem "japończyka" zwolniono tempo akcji, a zwody utemperowano na tyle, by nie odgrywały najwazniejszej roli. Zajmijmy się jednak postępem, który został poczyniony względem PES5. Niweczące zabawę faule zniknęły - tam, gdzie wczesniej sędzia sięgał po gwizdak, teraz mamy czystą walkę bark w bark. Zmiana zdecydowanie na plus, przy czym nelezy pamiętać o konsekwencjach tego rozwiązania. Teraz napastnik moze "wozić" obrońcę na plecach nawet kilkadziesiąt metrow bez faulu ani straty piłki. Szybcy skrzydłowi mogą więc sunąć flankami nie przejmując się gonitwą, co daje pewien obraz tego, jak będą wyglądać mecze w pełnej wersji gry. A skoro juz przy tylnej (tej wyzszej) części ciała jesteśmy - widać, ze Konami zdrowo pogrzebało przy uderzeniach z dystansu, bowiem oddanie strzału mając na plecach defensora w 80% przypadków kończy się lufą gdzieś w trybuny. Szczerze mówiąc byłem zdziwiony tym stanem rzeczy, ale podczas wielokrotnych prób sytuacja powtarzała się nader często, nawet przy uderzeniach z pierwszej piłki. A mówię tu o naciągnięciu paska w niewielkim stopniu. A propos, ten stał się bardziej czuły, co widać zwłaszcza przy rzutach wolnych - "kwadrat" trzeba dusić z wyczuciem i trzymać znacznie krócej. Przyczyni się to zapewne do zmniejszenia skuteczności tych stałych fragmentow gry i dobrze, bo w PES5 niektórzy osiągali w tym elemencie 100-procentową skuteczność.





Na osobny akapit zasługują bramkarze. To, co wyprawiają w PES6 woła o pomstę do nieba. Nie wiem, po co grzebano w elemencie, ktory w poprzednich częściach funkcjonował poprawnie, ale developer zdrowo przesadził. Problemy z łapaniem lekkich dośrodkowań, odbijanie piłki przed siebie, wpuszczanie plasowanych strzałów niemal w srodek bramki, złe ustawianie się. Jeśli w pełnej wersji problem nie zostanie naprawiony, znacznie podniesie to przypadkowość pojedynków. Ale ze zostało jeszcze trochę czasu, póki co nie warto się na twórcach znęcać. Ogólne wrażenie towarzyszące szarpaniu w PES6 jest dość bliskie PES5 - znacznie bliższe, niz mogłoby to sugerowac WE10. A jesli poprzednie zdanie przerasta Cię ilością skrotów i stojących przy nich cyferek, wystarczy zebys wiedział, ze po raz kolejny dostaniemy najlepszy konsolowy futbol. Z najmniejszym pakietem zmian w histori (z tych godnych wzmianki doszło m.in. szybkie rozegranie rzutu wolnego, raczej średnio przydatne) ale godne podsumowującym ostatnie 5 lat z seną na PS2.

Z kolei w Lipsku miałem okazję przetestować warsję na Xboxe 360. O ile na temat różnic w gameplayu trudno powiedzieć coś konkretnego, o tyle grafice mozna poświęcić sporo słow. Gorzkich, niestety. Jesli Seabass w wywiadach mówi o tworzeniu wersji na sprzęt Microsoftu od podstaw, to ja zaczynam się zastanawiać, czy nie przebywał ostatnio na jakims dłuższym urlopie. PES6 na X360 wygląda jak PES6 na PS2, tyle ze w wyzszej rozdzialce. Ładniej prezentują się sylwetki postaci, ale juz otoczenie boiska to dramat (i to bynajmniej nie "dramat 40 metrow"). Ale i w tym przypadku tymczasowo zawieszamy wieszanie psów i damy szansę pełnej wersji. I jeszcze miała ciekawostka prosto z Games Convention. Cierpliwie czekałem z kumplem na swoją kolej przy standzie z PES6 na X360, a tu nagle przed nas wpakował się jakiś niski kolezka, co to myślał, ze jak ma białą koszulę to wszystko może. Zagrałem z nim (kumpel poczekał), wygrałem 4:0, a gość odchodząc gratulował i mówił, że wygrał lepszy itd.





Konami po raz kolejny eksperymentuje z intrem - tym razem przedstawia nam ono pseudo-artystyczne zabawy z piłką. Pamiętnej czołówki z "We will rock you" nic juz chyba nie pobije

Wtedy mnie olsnilo - grałem z Hughesem Ricourem z Electronic Arts, ktory kilka godzin wcześniej prezentował FIFA 07 na konferencji Microsoftu! Coz, wynik sugeruje, ze nie interesuje się za bardzo tym, co robi konkurencja.) Do premiery obu wersji szóstego Pro Evo został równy miesiąc, ja już nie mogę się doczekać! □ [koso]



Czekaliśmy 3 lata. I gdy już mało kto wierzył, że piąta edycja Extreme Party w tym roku dojdzie do skutku, pojawiła się godna uwagi lokalizacja – klub wspinaczkowy Tranaformator w Katowicach, który polecił nam jeden z Czytelników, niejaki Tawus. W wyniku ankiety przeprowadzonej naprędce na naszym internetowym forum, ustaliliśmy z Wami termin imprezy I, choć pokrywała się ona z targami w Lipsku, ostatni weekend wakacji uznaliśmy za najodpowiedniejszy. I tak 26 sierpnia pod drzwiami klubu zgromadziła się spora grupa fanów gier wideo. Jeden z nich, Damaron, przybył nawet dzień wcześniej, ponoć przez przypadek, inna teona mówi, za po prostu nie mógł się doczekać i wyruszył za wcześnie. Pewnie wielu z Was w tym miejscu zaczyna się zastanawiać, czy było warto przyjechać i czy dobrze zrobili zostając w domu z budyniem mamusi pod nosem.

Krzywy Pentagram

Choć miejsce i tak pękało już w szwach, to żałować mozecie, ze tego dnia Wasza noga nie przekroczyła progu Transformatora - oczywiście pod warunkiem, że zaliczacie się do grona prawdziwych Graczy. Nie wszyscy bowiem byli przygotowani na scenariusz i charakter imprezy. Nie była to ani wystawa, ani pokaz nowosci rynkowych, ani tez konkretny turniej nastawiony na nagrody, a raczej niekomercyjne i zupełnie spontaniczne spotkanie grupy maniaków gier wideo. Najkrócej zlot można podsumować dwoma wyrazami: pasja i przyjaźń. Wreszcie mieliśmy okazję spotkać się w jednym miejscu, porozmawiać o tym, co jest sprężyną naszego zycia i zagrać z ludźmi oddalonymi na co dzień często o setki kilometrów.

Fenix przewidywał duże zainteresowanie, ale nikt z redakcji do końca w to nie wierzył. Okazało się, że około 600 osób wparowało do lokalu zdolnego pomieścić w normalnych warunkach około 300 ludzi - na szczęście większość Graczy, wbrew rozpowszechnionemu stereotypowi ("grubasy zrośnięte z kanapą"), jest niedozywiona albo też po prostu nie zważa na ciasnotę, zaduch i podobne niedogodności. Już pierwsze minuty okazały się mieć zbyt wysokie ciśnienie dla niektórych zawodnikow, którzy przezywali symuloweny stan niewazkości przed wejściem, a przodował niejaki Emo, który juz na dzień dobry nedawał się na izbę (i pomyśleć, ze godzinę wcześniej Ścisra zlecił mu rozwieszenie tablic informacyjnych na głownej ulicy, które miały prowadzić do Transformatora.). Dla uczestnikow przygotowaliśmy plakietki z miejscem do wpisania swojej ksywki, dzięki czemu późniejsze rozpoznewanie się było znacznie ułatwione, szczególnie dla osób znających się tylko przez Internet. Już po dwóch godzinach





▲ Gajo, tutaj jeszcze ze swoją kanapką. Mebelki pierwsza klasa, takie same jak u mojej baby

NAJKRÓCEJ ZLOT MOŻNA PODSUMOWAĆ DWOMA SŁOWAMI: **PRZYJAŹŃ I PASJA.** WRESZCIE MIELIŚMY OKAZJĘ **SPOTKAĆ SIĘ W JEDNYM MIEJSCU, POROZMAWIAĆ I ZAGRAĆ** Z LUDŹMI ODDALONYMI NA CO DZIEŃ CZĘSTO O SETKI KILOMETRÓW.

od chwili wpuszczenia wesołej kompanii budynek został zapełniony sprzętami tak szczelnie, ze tylko baron Munchausen na rzęsach potrafiłby przemknąć w niektore kąty. Niektórzy rozstawili się ze sprzętem na stylowych meblach w korytarzu, jeszcze inni na oponach i materacach, byli i tacy, którzy grali na schodach. Jesteście wielcy! Był nawet jeden starszy facet, który przyjechał z dwoma wnuczkami (?) i grał z nimi do późnej nocy w bijatyki 2D na Dreamcaście, rozłozywszy swoje stanowisko w korytarzu na metalowej beczce. Full respect (mimo że widzieliśmy, iż przysnął Pan na pół godzinki).



Samo miejsce zlotu szybko zaczęło przypominać klimatyczne, amigowe demo party - odrapane ściany wnętrza budynku oraz industrialne rury i zawory sprawiały wrazenie iście post-apokaliptyczne (ale ze smakiem), a wszędobylskie uchwyty przeznaczone dla rączek i stóp amatorów wspinaczki dodawały ekstremalnego sznytu. Trzeba wiedzieć, ze sama architektura wnętrza Transformatora jest iście zakręcona, z dużą ilością małych





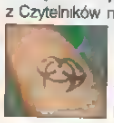


Zdjęcia grupowe by Kathleen & Loki's Photoshop

przestrzeni i galeryjek, nierzadko z widokiem na pozostałe piętra. Pośród tego mnóstwo telewizorów, konsol i oczywiście gwar. Gwar wydobywający się z ust prawie 600 Graczy z całej Polski. Niezapomniane to chwile.

Szybko zrobiło się bardzo gorąco i duszno, szczególnie na wyższych kondygnacjach budynku (hi GOPA!), który kumulował nie tylko ciepło wytwarzane przez dziesiątki TV oraz konsol, ale i promienie słoneczne oraz temperaturę mnóstwa gorących rur, które zapełniają zakamarki budynku (wszak część urządzeń jeszcze działa i doprowadza ciepło do pobliskich szpitali). Po południu warunki termiczne przypominały szklarnię, ale nikt nie utyskiwał, tylko łupał dalej w wybrane gry - po tym poznaje się kompletnie zdeterminowanych hardkorowców. To niebaczenie na warunki zewnętrzne najlepiej wyraża pytanie jednego z Czytelników na forum, już po zakończeniu imprezy, o to, kto mu wysmerował "krzywy" pentagram na ręce (logo Transformatora) podczas snu - biedak nawet nie zauważył, że przy wejściu Fenix oznaczał tak każdego złotowicza!





Boska Komedia

Na parterze Transformatora znaleźli miejsce wszyscy miłośnicy adrenaliny spod znaku "mordoklepki i ciężko pracujących cylindrów" - Gamera i Amer praktycznie cały czas uwijali się jak w ukropie, by ogarnąć rzesze chętnych do wzięcia udziału w turniejach. Dominował tu jednak przede wszystkim Mashter wraz z Tekkenem 5 (8 stanowisk). Nasz redakcyjny świr od "Zelaznej Pięści" prowadził cały turniej sam, biegając pomiędzy stanowiskami i krzycząc do ludzi bez mikrofonu (gubiąc przy okazji 4 długopisy, które po kolei od nas pożyczał). Na parterze rywalizowano również w Soul Calibur 3 (3 stanowiska) oraz Gran Turismo 4 (2 stanowiska) - relacje znajdziecie w kącikach tematycznych. Obok stanowisk turniejowych rozłożyli się zwykli Gracze, pocinający w różne tytuły - o dziwo, większość grała w Tekkena 5). W jednym z pomieszczeń na uboczu rozłożyli się (inicjatywa własna) na materacach "Gracze pocket" - kilka DS-ów i kilka PSP posłużyło do multiplayerowych potyczek. Zaiste piękny to był widoczek, leżący dookoła Gracze wpatrzeni w swoje małe ekraniki - prawie jak w Lipsku na Games Convention. Również na parterze rozłożył się MartineZ, który co prawda nie mógł poprowadzić w tym roku wieczornego konkursu karaoke, ale przyjechał na kilka godzin z konkretnych sprzętem nagłaśniającym i zorganizował trzy xboxowe mini-konkursy wyścigowe.



▲ Szybcy i wściekli, czyli Gamera & Spółka





▲ MartineZ przyjechał wraz z siostrą, przywożąc pełna konkretnego sprzętu

na dużym telebimie, zagłuszając strefę RPG dwa piętra wyżej, metrowymi kolumnami. Wyobraźcie sobie biednych erpegowców mających w takich warunkach konkurs "jaka to melodia". Ludzie przytykali małżowiny do samej membrany kolumienek, by wyłapać subtelne tony "Eyes on me" czy innych klasycznych utworów. Pełna ekstrema.

Idąc dalej w porządku wertykalnym, wbrew pozorom nie kierowaliśmy się w stronę niebios, tylko do coraz dalszych kręgów piekła (prawie jak "Boska Komedia", tylko gdzie Dante i Wergiliusz?). Już na pierwszym piętrze, gdzie urządziliśmy coś w rodzaju dużej "Gralni Ogólnej", potężne wrażenie robiła ilość sprzętów grających.



W jednym z długich pomieszczeń Gracze ustawili prawie 30 telewizorów jeden koło drugiego i siedząc na ławkach zagrywali się do późnych









▲ Od lewej: Tenshu, Robson (3 miejsce w Turnieju Tekkena), Sciero, Punisher (1 miejsce), a na dole Mashter (2 miejsce).



◀ Widok z chilloutu (zdjęcie poniżej) na parter, gdzie rozgrywane były turnieje





▲ GoCek z bębenkami i Donkey Konga ciągle był zajęty



godzin nocnych. To był naprawdę piękny widok. Obok, na małej galeryjce, w tzw chilloucie ludzie odpoczywali i spali na kanapach, konsumowali zarcie, a w godzinach wieczornych oglądali surową relację z targów Games Convention, na których byliśmy 2 dni wcześniej. Kolejne piętro to kolejnych kilka kresek na termometrze. W takich warunkach musiał działać nasz redakcyjny fachowiec od niebieskich, gadających zelkoglutów - Zax, który tutaj prowadził strefę RPG, zwaną "materacową" z uwagi na siedziska 4 telewizory i dwa komputery, kilka materaców i metalowych beczek po chemikaliach, na których stał cały sprzęt. A wszystko to mieściło się na galeryjce, u szczytu ściany wspinaczkowej, skąd można było obserwować dolne piętra. Fajny klimacik, szkoda że było tak gorąco. Złotowicze wykazywali się wiedzą oraz słuchem, bowiem przeprowadzano stosowne konkursy z bardzo trudnymi pytaniami dla uczestników. Zax podszedł do kącika chyba zbyt ambitnie i wydrukował 350 pytań podzielonych na kilka kultowych tytułów RPG. Dzień wcześniej Loki drukując te pytania w redakcji 3 razy pytał się dla upewnienia, czy aby na pewno to wszystko jest potrzebne, bo samo ich przeczytanie zajmie ponad godzinę. Zax stwierdził, że to będzie "Wielka Gra" (jak w TVP1) i tak ma być.

„Kilka poziomów sprawiło, że nie kłębili się razem ufoludki od RPG i oszołomy od Tekkena. A i tak najlepsza część biby była na dworze" - dr_hakenbusz

Jeszcze wyżej, w silenthillowym "piekiełku", które urządzone było w stylu tej kultowej gry, odbywał się wielki turniej Pro Evolution Soccer 5 (zgoła odmienna tematyka.), który dzielnie prowadził GOPA, drąc się na wszystkich, jak to on w zwyczaju. Ale dzięki temu wszystko szło sprawnie, pomimo dużej liczby uczestników. Trzeba rzec, że w większości przypadków ze względu na dużą liczbę zainteresowanych, procenty płynące w ich krwiobiegu oraz czas trwania konkurencji, nie sposób było uczestniczyć w kilku konkursach naraz, bowiem nakładały się na siebie w czasie. Trudno jednak było zrobić to inaczej podczas jednodniowego spotkania. Znój wynagrodziły negrody od Sklepu PSX Extreme - w imprezie o statusie fanowskim i właściwie nie komercyjnym było to niezwykle miłe zaskoczenie. Zwycięzcy poszczególnych turniejów otrzymali okolicznościowe puchary, które teraz zapewne stoją w najlepszych miejscach ich domów albo służą za kufle do piwa. Podobnie z poczęstunkiem w postaci podgrzewanej kiełbasy z bułką i musztardą, który był wliczony w cenę biletu. Wygrane upominki wspominane będą zapewne latami i traktowane jak pamiątki rodzinne.. albo sprzedane zaraz na Allegro, hyhy

Turniej Tekkena na murawie

Pewne grupa złotowiczów bawiła się w najlepsze przy konsolach z użyciem wymyślnych kontrolerów (bongosy, maty do tańczenia, mikrofony itd.), inni brali czynny udział w konkursach (skupienie maksymalne, drżączka rąk itd.) lub po prostu prowadzili luźne dyskusje, ale znalazły się osoby, które zajmowały się czymś innym - spożywaniem napojów ciągnionych ze zbożowych treści oraz cyklicznymi pielgrzymkami do sklepu oddalonego o kilkaset metrów. Ci zawodnicy polegli już po kilku godzinach imprezy, by udawać zwłoki z serii Medal of Honor, tudzież zombiaki z Dead Rising, rozkładając się do reszty dnia w różnych kątach budynku. Prym wiodła tu jedna z czterech maskotek złotowych - gość o pseudonimie Emo, który na ironię losu, jako pełnoletni, miał pod opieką dwoch siedemnastolatków, a Ci paradoksalnie zachowywali się wzorowo.

„Więcej takich imprez organizowanych przez PE !! Ogonie masakra ..tyle ludzi, tyle konsol tyle tv w jednym miejscu" - Zuum88

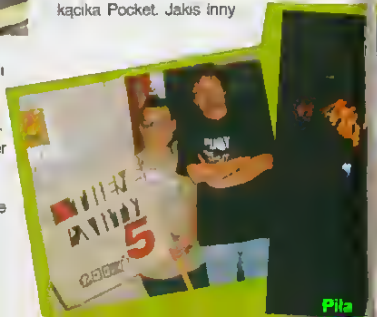
Natomiast sam Emo, gdziekolwiek go nie poniosło, wprawiał wszystkich w osłupienie albo śmiech. Zaczęło się niewinnie, od noszenia Ściery a skończyło trochę gorzej, np. pytaniem do GOPY (turniej PES), dlaczego nie ma go na liście uczestników konkursu, bo przecież zapisywał się na "ten turniej Tekkena!" inną maksymą godną wzmianki jest: "Nie podnoście mojej głowy, bo i tak nie wstanę" wypowiedziane przy naszych próbach wyrwania go z podróży międzygwiezdnych. Skończyło się to wszystko powrotem do domu bez dokumentów i na bilecie kredytowym (bo ponoć ktoś mu wziął dokumenty, tak naprawdę zostały w portemi). Spytacie w związku z tym, czy były jakieś większe ekscesy? Ochrona działała na tyle sprawnie, że chyba ostudzała zapał co bardziej krewkich uczestników spotkania - albo po prostu nie była potrzebna. Niesmaczna pozostaje tylko jakaś osobliwa dywersja paru złotowiczow, ktorzy nemierzywszy samochod Ściery wpadli na pomysł zamaskowania go dla hecy i zarzucili na niego kilka starych dywanów, wziąwszy je z piaskownicy - możecie domyślić się, jak wygląda lakier samochodu po takiej gruboziarnistej "polerce". Dla dobra Was i Waszych potomnych w dziesięciu pokoleniach nie podamy Waszych ksyw.



Drugą maskotką EP był Sephiron, zaangażowany erpegowiec z ambicjami zostanie praktykantem PSX Extreme (o czym musiał koniecznie pomówić z kazdym zg(Red)em), który przy okazji strzelania fotki zbiorowej przebrał się za ninję. Do tego wbił się na zlot z 8-calowym białym telewizorem z wykopalisk, który był pozbawiony jakiegokolwiek wejścia sygnału, i do ktorego chciał podłączyć konsolę przez "wejście antenowe", którym według niego było miejsce, gdzie złamale się zintegrowane z TV antena. Trzecią maskotką został Pokemon 113 aka Szpik, którego gwiazde rozbłysłe już przy okazji ogniska na EP4 za sprawą kaznodziejskiego zapału prawienia "mądrości". Tutaj również nie zawiódł, rzucając celnymi uwagami ("Gnoje pozajmowały wszystkie legowiska", "Skąd masz takiego czerwonego pada? - Nie wiem, kupiłam go i go mam"). Ostatnie zaszczytne miano "maskoty" przyznajemy zielonemu pluszakowi przedstawiającemu gluta z Ragnaroka (MMORPG na blaszaka), z którym cały czas łazł pod pachą KiLu. Nie wypuszczał swojej



zdobyczy z Games Convention choćby na chwilę, ba, mówił do niej i przedstawiał JEJ innych uczestników zlotu. To nie nasz człowiek - zbieżność ksyw i podobieństwo są czysto przypadkowe, hłehłe KiLu, owszem, ale to nie ten z kącika Pocket. Jakis inny















▲ Gdy na klatce schodowej było zbyt tłoczno, można ją było ominąć w ten sposób

Trzeba jednak powiedzieć, ze klimat zlotu był bardzo braterski, miły - Gracze zostawiali swoje konsole innym grającym i znajdowali je w tym samym miejscu za kilka godzin. Ale jak to mówią - w kazdym stadzie jest czarna owca. No i tym sposobem nasz znajomy Czytelnik Gajo wyszedł ze zlotu z plecakiem lzejszym o jedną PS2 Slim. Pamiętaj złodzieju, ze któregoś dnia "przyroda" wyrówne z Tobą rachunki. Takie jest życie.

Auto-autografy

Na Extreme Party zajrzało ze swoim







szklanym okiem TVN 24, zwabione widokiem dziesiątków młodych ludzi niosących telewizory średnio po 21 cali, którzy sunęli w kierunku Transformatora przez całe Katowice ("złodzieje, czy co?") Nakręcili nawet wywiad z uczestnikami zlotu. Chociaz pytania zadawane Tantalusowi, który przejechał 500 km na EP były tendencyjne ("czy mozna się uzależnić od gier?" itp - uzależnić to się mozna nawet od soku marchewkowego), to jednak warto wypatrywać tego materiału w programach sensacyjno-publicystycznych. Niestety, mimo że wiele osób śledziło TVN24, nikt nie natknął się na ową relację. Rzeczona telewizja moze jednak załować, ze nie załapała się na nasze Crazy Composy, które prowadzili HIV oraz Ściera.

Pierwsze, "Skarpeta Compo", polegało na jak najintensywniejszym zabrudzeniu białych skarpet w wyznaczonym czasie (zwycięzca wpadł na chytry pomysł, ze w ustalonym czasie zdąży wybiec na dwór



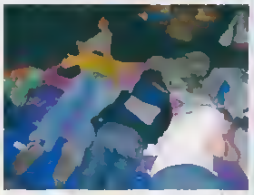
i wrócić - no i wygrał). W kolejnym Crazy Compo wykorzystano ścianę wspinaczkową - należało wleźć na samą górę i, jak to ujął HIV informując przez mikrofon (z którym były ogromne problemy - szwankował), "nie spuścić się za wcześnie". Ostatnie compo polegało na

„Ogólnie zarówno miejscówka, organizacja, klimat i ludzie spisali się zawodowo, flopy były minimalne i szybko wymazywane przez zmasowany atak pozytywnych fluidów" – Gorthaur

wymechiwaniu nunchaku w możliwie najbardziej wyrafinowany sposób. Udział w nim wzięła nawet jedna dziewczyna, zajmując nieoficjalnie 2 miejsce. Niestety, z przyczyn technicznych (ach, ten mikrofon) nie przeprowadziliśmy dwóch ostatnich composów (Gume Compo i Snake Compo), co pewnie nadrobimy w przyszłości (EP6?)



z każdym zdjęcia czy zdobycia autografu. Niektórzy współpracownicy PE sami wzięli sprawy w swoje ręce i rozpoczęli łowy na podpisy kolegow po piorze. Chicken, znany z prowadzenia kącika platformówkowego, po skompletowaniu kilku takich bezcennych rękodzieł na swoim numerze PE, wpisał w końcu w roztargnieniu ostatni autograf - sam sobie ("Chicken dla Chickena"). Kali witał wszystkich serdecznym "heeeeeej" dostając powoli szóstej fazy, natomiast Koso łaził po Transformatorze w melignie. Przeziębienie (zwane później Kosogrypą, bowiem dopadło tez Zaxa i Lokiego) dało mu się na tyle we znaki, ze musiał szybciej wracać do domu. Cała zabawa trwała właściwie do godzin rannych (5.00-6.00) - bardziej wytrwali zawodnicy (tu liczył się



współczynnik stamniy) nie spali w ogóle, grając dosłownie całutką noc. Zresztą trzeba nadmienić, ze najlepszy klimat był ok. 3 w nocy, kiedy to część ludzi grzecznie spała porozkładana po całym klubie, a część w zaciszu dalej pogrywała na konsolach.

Przed południem dnia następnego w Transformatorze wciąz mozne było usłyszeć odgłosy gier - najbardziej hardkorowi zawodnicy po kilku godzinach snu dalej grali na parterze przy kilku stanowiskach. Przepraszamy, ale naprawdę trzeba było już zacząć sprzątać, więc nie miejcie nam za złe, ze musieliśmy Wam odłączyć prąd.) Godzina 12.00 - ostatnia grupka złotowiczów (w tym dwie dziewczyny!) siedzi na ławce przed wejściem i wyjada z gamca niedobitki darmowych kiełbasek. Trojca Ściera, Aju i Fenix upycha przywieziony sprzęt (8xTV) w swoich samochodach. Odjeżdżając spod zamkniętego Transformatora kręciła się łezka w oku. To już niestety koniec...

Posłowie

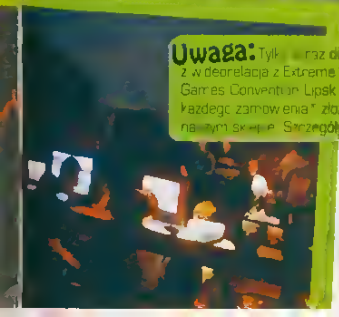
Kilkanaście godzin ostrego grania w warunkach nigdzie indziej nie osiągalnych, ze znajomymi z forum PE, ze zg(Red.)ami, z zupełnie obcymi ludźmi. Łączy nas jedne pasja. Niewazne, ile masz lat, co robisz na co dzień, jak się ubierasz czy wyglądasz - każdy był traktowany tak samo. Jak Gracz. Będziemy wszyscy długo wspominać Extreme Party 5. Juz pojawiają się pytanie czy zorganizujemy następne? To całkiem możliwe,) □ [redakcja]

Podziękowania dla wszystkich (oprócz Sephirona) którzy przywieźli swoje telewizory - bez nich nie byłoby takiego klimatu! Na nawalliście!

Specjał thanx: *Tewus (za lokalizację EP!), GOPA (dateś rade chłopie!), Talcat (za toety), Gusia i Pajonk (ikony za mięsóweę karaoke) A. Wawryn (za ten TV), Emo (za przywiezienie strzałek), Ashley Riot (za pomoc w stelle RPG) kilkunastoosobowa ekipa "od kiełbasek", Cegła (zagrasz za rok), MartineZ (za ten cały mini-show).*

Ogłoszenie o znalezionych rzeczach: *-czarna torba z napisem Stadium (wraz z zawartością) czerwono-czarny koc w "cosiki" czarna bluza OTL szary Dual Shock, zasilacz Sony. Kontakt fenix@psxextreme.pl*

Uwaga: Tylko raz dostępna [illegible] z wydeorelacja z Extreme Party [illegible] Games Convention Lipsk 2005 [illegible] każdego zamówienia złożonego [illegible] naszym sklepie. Szczegóły [illegible] ER.





Hyde Park

[Tekst Czytelnika]

Czarna lista wydawców gier

Electronic Arts to konsolowi rewolucjoniści „Ze co?" – zakrzyknie ktoś – „EA to tylko na kasę leci, rewolucjonistami to są goście z Konami lub Rockstar" Co do tego, ze pierwsze stwierdzenie jest fałszywe, nie ma żadnych wątpliwości Drugie wydaje się prawdziwe, ale tylko z pozoru, bo to zwykły stereotyp „No nie, ten to się chyba w głowę uderzył i jakieś bzdury wygaduje". Czy aby na pewno? Przyjrzyjmy się więc niektórym wydawcom z bliska.

Konami

Firma znana przede wszystkim z serii piłek WE/PES W swej rewolucyjności poszli tak daleko, ze co roku wydają przynajmniej trzy edycje swojej gry Innowacyjnym rozwiązaniem jest także psucie w rozgrywce czego tylko się da. Rzuty wolne, kamera, faule przy pomocy krzyżaka czy ciekawe spotkania poziomem zbliżone do ostatniego mundialu to tylko nieliczne z nowych pomysłów Na deser mamy jeszcze irracjonalne zachowania piłkarzy na boisku obrońcy biegają wkoło zamiast podchodzić do przeciwnika (o ile nie pójdą wcześniej „na piwo"), skrzydłowi nie wybiegają do przodu (bo po co? Jeszcze bramkę strzelą i co to będzie?), a najwięksi technicy przyjmują piłkę na długości zaledwie kilku metrów Super Ale nie zapominajmy o otoczce Co roku mamy 3 nowe licencjonowane kluby i już jakieś 70% dokonanych w rzeczywistości transferów Yeah Jeszcze jakieś 40-50 lat i będą same licencjonowane drużyny Może i wspomniane wcześniej EA wydaje gry głownie dla zysku, ale ile kosztuje pełna licencja na kluby, sędziów i muzykę? Na pewno niemało Tymczasem „złote ludziki" w PES5 dostarczyli nam jakies brzdęki, których nie da się słuchać i dokładnie takie same komentarze, jak w części poprzedniej (te same sample!) Myślicie, ze ile ich to kosztowało? No i nie zapominajmy o PES Management. Ten rewolucyjny menedżer nie dorownuje nawet trybowi menedzerskiemu z produktu Elektroników Reklamodawcy, rozbudowa stadionu czy ustalanie cen biletów poszły w las na rzecz „bardzo czytelnych" menusów, „intuicyjnego" sterowania i dodatkowego stroju dla asystentki No cóż, coś za coś A swoją drogą, jest to pewnego rodzaju fenomen Za psucie czegoś dostają kasę, podczas gdy zwykli śmiertelnicy muszą płacić za szkody czy są wyrzucani z pracy Ale wybitni rewolucjoniści mają przecież dodatkowe przywileje

Kolejną flagową seną, a zarazem przykładem na wyciągnięcie jeszcze większej kasy od Graczy, jest Metal Gear Solid Już za czasów PSX-a japońska firma wydała dwa nabijacze kieszeni Special Missions i Integral. Na następnej generacji konsol nie mogło być gorzej totez koncem zdecydował się wydać Substance i Subsistence. Jazda na deskorolce, nowe stroje, VR Missions czy zmiana postaci to „rewolucyjne" zmiany, za jakie panowie z Konami kazali nam płacić kolejne dwie stówy w 2002 roku W Subsistence jest juz trochę lepiej (klasyczne MGS-y), ale bezczelnością mozna chyba nazwać umieszczenie dopiero w tej wersji normalnej kamery Bo o tym, ze będzie nowa wersja „trójki", Kojima mówił niedługo po wydaniu Snake Eatera, a więc już wtedy kamera ta mogła zostać zaimplementowana Ale po co? Lepiej wydać grę szybciej i zarobić więcej Iście rewolucyjne podejście

Sony

Panowie z Sony, jako producenci konsoli, powinni dawać przykład innym firmom. I dają... w naciąganiu Graczy na kolejne produkcje Zamiast umieścić w końcu w Gran Turismo zniszczenie wolą dodać kilkadziesiąt samochodów. I co z tego, ze po GT2 powinni się nauczyć, ze nie jest to najlepsze wyjście (pięćset samochodów, z których może ze sto pięćdziesiąt sprawdziliśmy – a i tak tylko dlatego, że trzeba było wygrać wyścigi producentów aut)? „Chwileczkę, jakie nie najlepsze?

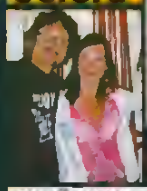
W OBIEKTYWIE P



pytanie miesiąca:

Najlepsza i najgorsza gra Games Convention

Sciera



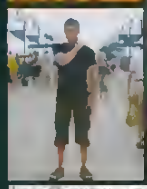
dziedzina: gry na jadae dzień

aktualnie: Test Driva Unlimitad, Saiets Row, Daad Risieg

Wykańczający miesiąc. Combo wypad do Lipska + Extreme Party 5 najbardziej dało się we znaki mam nogom No Games Convention zaden zg(Red) nie słyszał dzwonka komórki, więc jedynym sposobem przekazania informacji było znalezienie danej osoby łatwo się mówi– obejście wszystkiego trwało ponad pół godziny, a znalezienie np KILu jedyne 6 godzin (przez to KILu nie zaliczał się na pokaz Wii). Na nieszczęście padł mi aparat, zresztę nie tylko mnie. ale też trzem innym osobom (pewna przez to histopaty) No EPS podobnie znowu biegałem z piętra na piętro dogłądając, czy "wszystko gra" O godzinie 13 00 zorientowaliśmy się ze nie było oficjalnego otwarcia, którego juz nie sposób przeprowadzić z uwagi na specyfikę Transformatora wyłączyć nie było nawet czasu nacu się piwka, tak ciężko się bawiłem , szczególnie po zobaczeniu porysowanego mocno Xboxa Podziękowania dla mojej żonca, która pomagała mi w organizacji i nie tylko - ona też potrafi nosić telewizory. (...) Kupuję swojego DS-a! To postanowienie na zimę. Nasz redakcyjny egzemplarz został porwany i nieprędko chyba wróci. (...) Zax trzymaj się. □

sciera@psxextreme.pl | najlepsza: Battlestations Midway, najgorsza: Tony Hawk's Downhill Jam

Koso



dziedzina: A-hunter #2

aktualnie: Saints Row, Just Causa, Hitman: Blood Money

Lipsk zenada Extreme Party mwelacje! Choć nie do końca, bo w czasie imprezy chacowałem potwornie. Juz w Niemczech się rozpoczęło o w Transformaterze rzucały mną dreszcze, gorączka, ból gardła i ogólna słabość Końcówkę tego numeru spędziłem więc na antybiotykach, po drodze wszystkie jeszcze MP w PES5 w W-wie W nagłe dźwina choroba jakaś na gardle wyrosły mi dwie gula jak w Traunie Carter i nie chcą zejść) A niebawem znów wyruszam .. w Europę! (..) Polecam gemolog stronę www thisiswanting com, ośmieszającą autorów dziełowa Sony Zresztą nawet nie chodzi o nasz kontynent głodowa lesc poastrółek rzucone na rynek sprawi, za prawdziwy launch PS3 nastąpi w połowie 2007 – wtedy konsole MOŻE da się kupić normalnie w sklepie. A Xbox 360 rośnie w siłę - po rece mi w naszej mnie dziwna ochota na Tou. urwa ? (...) Widzimisie pierwszy chwilowy Autentycki Lewitujący w pozycji płonowej obiekt to chyba dość rzadkie zjawisko, a ile w ogóle istnieje... Pozdrawiam moją ukochaną Patrycję, a także wszystkich tych, z którymi miłi spędzałem czas na wakacyjnych imprezach! □

koso@psxextreme.pl | dobrych nie było, w sklepie nie byłem

Aju



dziedzina: siłownanie

aktualnie: Tekken: Dark Resurrection

Oj, sierpień był bardzo zacnym miesiącem – Games Convention i Extreme Party całkowicie go zdominowały. Zacznę może od EP – masa uczestników, wspomnianych ludzi oraz Graczy w jednym miejscu, to się naprawdę rzadko zdarza. Miło popatrzeć, jak w każdym miejscu potężnego, czteropiętrowego budynku znajdowali się ludzie i wspólnie cieszyli się graniem, wymianą uwag czy doświadczenia. Niepowtarzalna przażyzne i, co najważniejsze, bez większych okseasów - można poza paroma debilami, którzy przyjechali tylko po to, żeby się nawalić. Co najbardziej zapamiętam? Wyderzenie z telewizorem, który przenosiłem razem z Fenixem późnym wieczorem do samochodu. Gdy go już dotachałismy, trzeba było go włożyć do środka. Powiedziałem, ze zrobię to sam – udało mi się go podnieść i już, już był prawie w samochodzie, ale... wymknął mi się Huk i brzdęk tłuczonego kinaskopu i głośny słychać było chyba w całej okolicy. Niestle mnie to załamało, ale Fenix podobno mi wybaczył (to był jego TiVik). (...) Nie to czas na drugą imprezę – Games Convention. I muszę od razu napisać, że stresowanie mnie zawiodło. Naprawdę żałowałem tych 11 godzin w autobusie, bo na dobrą sprawę nie pokazano nic, co mozne by dłużej wspominać. □

aju@psxextreme.pl | nie bardzo pamiętam, coś z lataniem, coś ze strzelaniem

KILu



dziedzina: grzabanie w sprzętach

aktualnie: Tamagotchi no Puchi Puchi, Rhythm Tengoku

Po raz kolejny kończówka sierpnia uratowała mi wakacje Po pierwsze wkońcu zobaczyłam Kraków ładne miasto, choć pewne rzecz mnie rozżaliło (widać ze to nie historyczna osada, tylko skansen dla turystów) ze to spotkanie z czwórko zagranicznych fanów Pinky Street (figurki, o których wspominałem w "Kąciku Pocket" parę miesięcy temu) wspominam bardzo miło. Po drugie – Lipsk Zero nowości, mówiąc po „angielskawu" obsługa Sytuacja uratowały genialna wystawa Pong Mythes, gadżety i obecność mojej dziewczyny (nieocenieczna w tej kwestii pomoc,). Choć niewiele brakowało bym nie pojechał – na tydzień przed targami przypomniałem sobie, ze nie mam paszportu, a mój dowód stracił ważność. Po trzecie – EP5, na które pojechałem przypadkiem, bo planowałem zostać w domu W SingSterze zdarłem gardło, ale warte było (kto z Was robi 9 tys. punktów na Normalu na kto?,) Co jeszcze? Sony oczywiście przesunęło premierę PS3 Nie wypuda się przyzwoicie, ze to nam bardzo na rękę (pierwsze modele bywają bardzo niedopracowane,) Choć 100 tys. egz. w Japonii i 400 tys. w USA to kpiny (...) Ludzie, gdzie Wasze tuningowane komole? Dostałam raptem jednego maila, chyba sam zrecznie ćwiczyc na redakcyjnym DS,) □

kilu@psxextreme.pl | najlepsza: Pongi, najgorsza: nie było czasu, by w takie grać

Myszaq



dziedzina: tramwajowa gangstarka z kołem zapasowym

aktualnie: Saints Row, Dead Rising

No i przeniesiliśmy trochę Extrimowego klimatu w bardziej ruchome media - pojawiliśmy się w odcinku lokalnego programu o grach Game Time, który zaalił duet M&M czyli Myszaq&Mustiez, i bynajmniej nie liczimy w kulki (am tym bardziej nie na my w sobie orzeszków) D co bogę? Otóż przebrnęliśmy się za gangsta, pośmiagalismy po wrocławskim rynku z mikrofonem, pojeździliśmy furami poskakaliśmy po sobie i ogólnie był szał ciał (pozdra dla załoczaali programu Afra, Lucia i tego tam co ga bajzlobem thukliśmy!) Szukajcie nas w Nacie (strona Game Time) wrocławskiej kablówce TVK, a nie że niebawem po Wiadomościach? Kto wie? Pans Hilton juz do nas dzwonił Zaraz po nakręceniu programu (dosłownie) wbiłem się do Extrimowego autobusu by zwiedzić Lipsk No, cóż widać "zmianę warty" na rynku konsol Trzeba poczekać. Ale i tak było wesoło. bo Sciera ulokował się tym razem sprytnie na końcu pojazdu i udawał że śpi (zeby nie musieć tego nadzorować) Nic więc dziwnego, ze np. czekając na przejazd przez granicę w pewnej chwili zobaczyliśmy Wajpera atakującego budkę niemieckiego strażnika. To podobno za Gdańsk i jakiegoś dziadka A swoją asystentkę i pewną prezes – podszczypuję! A cal □

myszaq@psxextreme.pl | najlepsza: Złap Hostesse, najgorsza: grywalne wersje na PS3 (0/10)

HYDEPARK CZYTELNIKA

Wszyscy chętni do napisania swojej ranki proszeni są o wysłanie prac w formie pliku .txt oraz SWOJEGO zdjęcia w formacie .jpg na adres mailowy **hyde@psxextreme.pl** . Długość tekstu nie może przekraczać 1200 znaków (ze spacjami). Dodatkowe informacje potrzebne do ranki: w co teraz grasz, miasto, ulubiony gatunek gier i wasz adres mailowy

Mendrek



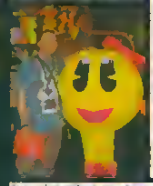
dziedzina: FPS, bijatyki, wszystko co rajcowna:)

aktualnie: Valkyria Profile, Alundra 2, LocoRoco

"No i po EP 5 Nie będę ukrywał, ze bardzo mi się podobała A to ze względu na klimacik Istne copy party!! I ten widok ciągnących tłumów niosących telewizory 24-calowymi przez pół miasto niezapomniany Nawet TVN 24 nam tego nie przepuściło ;) Mimo wszystko Szymeaco ruiz forever! Lepiej jest się rozbierać w domku, bez tłoku bez zaduchu i w razie czego wyjść na świeze powietrze A co poza tym? To juz wrzesień! I wakacje '06 szlag trafił Zabrałem się za parę projektów, tak zeby mieć co robić. No i mam co robić... Trochę nerwów przy tym jest (deadline'y suxx) Poza tym na nostalgię mnie wzięło. 7ngrywam w stary jam jRPG na PSX. Wysterczy, ze człowiek sobie "dla pycu" odpali Valkyria Profile, a potem to juz samo leci Chrono Cross, FF VIII Alundra 2... Eh. No i udało mi się o znajomego pociupać w LocoRoco, więc nie mogę nie grać. Zbieramy kasę pomiędzy nerkowych rodziców do mojej roli głównego scenarzysty GEX-a (Gra Extreme). "To jest niejsne, ale to pewnie Mendrek tylko wie" Wszystko pod kontrolę Moi Drodzy, Kojima nie zna mojego maila, więc nie trace czasu na podpowiadanie mu. Allahja i do przodu! Pozdra lecą dla wszystkich których poznałem na EP, w tym specjal dla Torby bros. (za sprzęcior, transport i sesję grania), Hemza, oraz dla TaiCat z forum ;)

mendrekaz@tlen.pl | Skad: Mysłowice

Butch



dziedzina: dobre

aktualnie: Call of Duty 2 multi, Loco Roco, Dead Rising??

4 września 2006 roku: 9-miesięczna Magda przeżywa debiut w żłobku, 7-letnia Patrycja swój pierwszy dzień w szkole, mama odżycha pierwszym dniem urlopu, tatuś wieczorem wylatuje do Amsterdamu na pokaz Killzone: Liberation (wcześniej pizzę ten HP), a po powrocie napieprza z relacją i raczką materiału do aktualnego PE. Innymi słowy: kolejny zakręcony miesiąc w rodzinie butchera nabiera rozpędu. Dzieci bezlitośnie przypominają o upływającym czasie – na szczęście dla mnie to słowo ma inne znaczenie. Te ilość kartek w kalendarzu pozostałych do premiery Gears of War, PlayStation 3, Lost Planet i peru innych przyjemniastek. I nie zanosi się, aby moja podejście do życia mnie w najbliższej przyszłości ulec zmianie. Przejdźmy zatem do miesiu, chociaż ostatni miesiąc nie obfitował w jakieś niezwykłe podniety (tkórczym CoD2 i zakochałem się w multi, Loco Roco polubiła Luminas w prywatnym rankingu, a co do Lipska, moje wrażenia znajdziecie w numerze – zresztą szkoda słów, aby dodawać całowisk. Aha, zakochałem się w Guitar Hero – to jedyny pozytywny aspekt wypadu do Niemiec. No i mam nadzieję, że wrażenia sponsorują mi Frank West, oprowadzając po Willamette Mall. ☐

butcher@psxextreme.pl | debeściak – Guitar Hero II, tandeta – za dużo br wymieniac

HIV



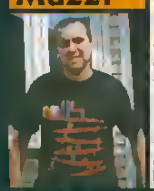
dziedzina: Achievements Hunter

aktualnie: Test Drive Unlimited, Ridge Racer 2

Dziękuję wszystkim, których spotkałem na swej "zygzakowatej" drodze podczas Extreme Party 5 Elvisa, gratuluję Ci rozlewnych autografów (mierz drajwer mo kupy!), kwiatem bieruńcym udzieli we Wspinaczka Compo nie spuszczenie się, a do Hayami lecą thanksy za wypuszczy t-shirt X360 (to nic, że troszkę za mały;)! Pawien tupaciarz łżący jak z nut (jeśli w ogóle potrafi czytać partytury) rozśmieszył mnie do łez. Żałość. (...) Test Drive Unlimited przaorał mi czachę. Jeździe, odkrywam, kykam fury i czesze wyzwania. Tutaj nawet free-roaming daje MASĘ satysfakcji. Na coś takiego czekałem od lat! Achievement za łykniecie 8 tys. km wpadnie w moje łapska prędzej czy później, a następnie szykuje się krwawa łaźnia w Dead Rising. Mlask! BTW, rodzina 360-tkowiczów powiększa się z dnia na dzień. Cóż, Sony zapomniało o Europie, X360 ma kolejne Święta dla siebie. Kabel HDMI niedobrany w zestawie z PS3? Co jeszcze nawali? Może chociaż gry będą dobre, hę? Gears of War coraz bliżej – tyle na podniszenie. (...) W moim życiu znów szykuje się powalone zmiany. Czas na spłacanie pianki). (...) Moje publicystyka znów przesunięta. Bywa. Że miesiąc powinno wyglądwać na łamach PE – tyle głosi teoria. ☐

hiv@psxextreme.pl | do Lipska nie dotarłem, bo polowałem na achievementy w PGR3

Mazzi



dziedzina: japońskie popierdółki na dwa ekrany

aktualnie: Lunar Legend, New Super Mario Bros, Mario&Luigi: SS

Dwa miesiące w Stanach Zjednoczonych, a wydaje mi się, jakbym tu już rok spędził. Nie jest to bezmiarczny kraj, a czym najlepiej się przekonałem, kiedy awaryjnie zatrzymałem się samochodem w murzyńskiej dzielnicy. Niemal pożegnałem się z życiem, gdy gangsterzy ze spluwami zaczęli robić porządek na swoim podwórku, ale na szczęście uratowała mnie policja... która przy okazji chciała uraczyć mnie kupowanie i dealowanie narkotyków (nie mogła zrozumieć, że biznes robi w nocy na jednej z najgorszych czarnych ulic w Chicago). Po więcej historyjek z USA zapraszam na blogo http://mazzi.psxextreme.pl. Kupiłem w końcu Nintendo DS i jestem w siodmym niebie grając w Lunar Legend (GBA), dziwne, japońskie, popierdółkowate gierki oraz bowiąc się genialnym słownikiem kanji. Kocham tę konsolkę, zawsze ją kochałem, a teraz to normalnie z nią sypiam– kładę do futerałku i leży sobie obok mojej poduszeczki, haha. Szczerze mówiąc, mam już powoli dosyć tej całej Ameryki i marzy mi się ciekawa praca w kraju. Nie po to się w końcu studiowało i uczyło tyle lat, żeby przez resztę życia kłaść siding i zapinprzać na budowie, prawda? Pozdro dla wszystkich przyjaciół oraz uścisk mocny dla Kath i Sati. ☐

mazzi@psxextreme.pl | od kiedy tam się patrzy na gry?

Dżujo



dziedzina: gry spełniające normy UE

aktualnie: Xenosaga Episode III; Reservoir Dogs, B-Boy (PSP)

No to Lipsk i GC z głowy. Po tym pierwszym łykiem tak wyprany, że wracając (już sam) z Katowic do Krakowa zasnąłem w autokarze i obudziłem się, jak wyjeżdżaliśmy już z grodu Kraka do Nowego Targu. Pan kierowca nie chciał się zatrzymać (bo autobus miły pośpieszny), ale kiedy powiedziałem mu, że mam bilet tylko do Krakowa, od razu wylądowałem z busa. Z powrotem po EP5 na byle lapsi, ale tym razem poprosiłem siadzącą obok babeczkę, żeby mnie obudziła w Krakowie. "A Pan co takiego robił przez całą noc? – zapytała, patrząc na moje podkrążone oczy. "A, nic takiego" – lodwo co odpowiedziałem, bo jak się miało później okazać – skończyłem z zapodaniem gorzałki. Te wszystko przez tego SingStara i różne zimne napoje. A skoro przy piciu jesteśmy – dzięki za wsparcie dla pozytywnych ludzi o kyworch: Dixibou, Popiół a także dla wszystkich, których poznałem, oraz Oli i Mr. Santana, no i całej ekipy "za schodkom". Za rok znowu dzielimy (i pewnie znowu się rozchorują.). (...) Krakowscy korsarze musieli ostatnio zamontować kasy fiskalne! Niezle, w razie reklamacji trzeba chyba przychodzić z paragonem). (...) Ruda dla Sony w kwestii reklam białego PSP (pomysł by Tomek) – zamiast jokowywać białą turantulę albo kostuchę, lepiej wrzucić Michaela Jacksona – efekt murowany jak nic! ☐

dzujo@psxextreme.pl | najlepsze - Wii (za całość), na - orsza/na - u sza - obudowa PS3 i nic wiece

Loki



dziedzina: wchłanianie yakitori i j-pierdółki

aktualnie: GTA:LCS

Lipsk jak to Lipsk - kierownica tradycyjnie zjechał nie tym zjazdem z autostrady, hostessy jak zwykle z niemiecko-kurdyjskimi tworzeniami, a bufet znów dopiero o 18 – skandal, żeby tyle czekać na yakitori:). Do historii wyjazdu przejdzie zapewne Wesper i jego "przyśpieszanie procedury" na granicy (kilka czterogodzinnych bezalkoholowego piwa pootwierało rany z bolesnej historii stosunków polsko-niemieckich). Na szczęście chłopak był na tyle znieczulony, że nie zdołał w znaczący sposób pogorszyć wzajemnych relacji pomiędzy naszymi krajami (choć, kto wie, może to przez mnie w drodze powrotnej czekałemy parent godzinę na odprawę?). (...) Extreme Party 5 - geez, tyle fajnie, tylko zapomnało mi półtorej krążka kiełbasy, czego przez dłuższy czas nie mogłem odżałować (w końcu kosztowała prawie 60ł za kilo:). A na poważnie, było niewąsko, można powiedzieć na krawędzi (do dziś mam przed oczyma kasztanora, który najpierw spadł z płyty na beton, by chwilę później wejść na drzewo i również z niego spaść). Pozdrowiam serdecznie Kathleen i Mr. Santanka, czyli czołenków alternatywo klubu schodkowego na EP, którzy dzielnie dotrzymywali nam (a my im) towarzystwa. (...) Kubica trzaci w GP Włoch, Gamera pewnie chodzi po sufitach. (...) Żona, kocham Cię... trochę... chyba... P ☐

loki@psxextreme.pl | najlepsza: ufo-catcher ze smokami, najgorsza: a nie wiem

Kali



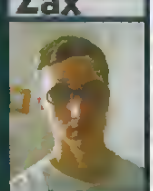
dziedzina: niewiarygodne wydarzenia

aktualnie: Dead Rising, Shinobido, Armored Core: Last Raven

Oj, działo się ostatnio! Dane było mi m.in. zobaczyć podwójną tęczę w Wakefield w UK (byłem trzeźwy!:). Ok. kiedy indziej 10 metrów ode mnie huknął piorun, trafiając w stojący obok samochód. Po słuskusji z Zaxem na temat symulatorów w PE#109 odezwał się do mnie mój stary kumpel, z którym urwał mi się kontakt, gdy poleciał na pół roku do Iraku w roli pilota helikoptera (i tam wylatał 130 godzin bojowych na Sokołach) – naprawdę, to niesamowite uczucia i wielka radość spotkać się z kumplem, który był w strasze objętej wojną i po którym słuch zaginął. Negatywem się już też wystarczająco na redakcyjnym "Korze" i kumplem własnego Premiuma – mamo X360 mocno mnie dopadła:). No i były też EP, która IMO wypadła świetnie – tak, że do domu wróciłem we wtorek:). Pozdro dla wszystkich dobrych ludzi, z którymi tam gadałem, bawiłem się, piłem i paliłem). W razie jakby ktoś miał uwagi co do mej wątpliwej trzeźwości na tej imprezie, to wyjaśniam, że dość, że była to okazja do spotkania starych znajomych i wielu osób znanych wcześniej tylko z Neta, to w dodatku dzień wcześniej przeżyłem wypadek na autostradzie w dojeździe – zderzenie z TIR-em (cały i zdrowy – lucky bastard ze mnie) To tyle. Pozdro Globus i Mastek ☐

kali@psxextreme.pl | mnie nie dotyczy, ja się rozbijałem na niemieckich autostradach

Zax



dziedzina: RPG, strategie, samolociki

aktualnie: Xenosaga 3, Disgaea 2, VP2: Silmeria

Wyjazdy do Lipska oraz na EP5 były dla mnie okazją do poznania na żywo większości osób tworzących PE – do tej pory kumplowałem się jedynie z "tajemną" ekipą. Pewnie ciekawi Was, jacy są naprawdę? Fajni i błyskotliwi – jeśli ulekowaliście w nich jakąś część swojej sympatii, to dobrze zrobiliście – nasza zg(ke!)bieckty pogadałę z każdym na równych warunkach, nie wywyższając się przy tym, na i pomagając w razie problemów. Za zasłoną często rubaszych żartów kryją się zdolności do ciętej riposty (szkoda, że nie słyszaliście polemiki Kilta z HIVem w kwestii redakcyjnej EP, która dotyczyła zielonego Pentagu). Niestety, po tych wszystkich miłych zderzeniach wyderzyła się dla mojej rodziny tragedia. Mój 48-letni ojciec miał zawał. Nie przeżył sobotniej nocy 2 września 2006. Zwadzieczom mu wiele, jeśli nie wszystko. To on właśnie zachęcił mnie m.in. do grania, kupując wiele lat temu ZX Spectrum, a także pokazał, czym jest pasja motocyklami. Ten dzielny, uczciwy człowiek – jeden z najlepszych, jakich można spotkać w życiu – wychował we mnie człowieka, którym dzisiaj jestem. Straciłem nie tylko ojca, ale i najwierniejszego przyjaciela, w moim sercu i duszy na zawsze pozostaniemy nierozdzielni. ☐

zax@psxextreme.pl | najlepsza: Lost Planet, najgorsza: Viva Pinata

Przecież frajerzy i tak to kupią. Wydłużymy trochę grę przez wyścigi endurance i inne puchary i będzie git". Tak zapewne rozumują goście z Sony. A pamiętacie GT Concept: Tokyo-Geneva czy GT4 Prologue? Kilka nowych wozów i śmieszna ilość tras wystarczyła, aby wypuścić na rynek nowy produkt. Mało tego, goście z Sony wydali jeszcze Tourist Trophy. Do tras z GT dorzucili jednośłady i... skleszczoną fizykę oraz cztery motocykle na trasie. To i tak wystarczy, aby sprzedać grę. Przecież można w niej jeździć modelami offroadowymi! A że nie ma do tego odpowiednich tras? Co z tego? Można przecież kupić sobie dodatkowy kask! Takie innowacyjne patenty jak zamiana samochodów na motocykle wystarczą. Nie trzeba nawet przenosić rzeczywistych parametrów pojazdów do gry czy zmieniać specjalnie kodu. Brawo Sony! Waszymi rewolucyjnymi pomysłami można by w zupełności obdzielić wszystkich producentów gier przez następne kilkadziesiąt lat.

Square Enix

Compilation of Final Fantasy VII – i wszystko jasne. Wydane w 1997 roku FF7 podbiło serca wielu Graczy ambitną fabułą, ciekawymi postaciami i nieoczekiwanymi zwrotami akcji. Final Fantasy 7 zdobyło sobie sławę i dobre imię, nic dziwnego więc, że... należało to zepsuć. Zaczęło się w Japonii we wrześniu 2004 r. Before Crisis: Final Fantasy VII (komórki) opowiadało historię Turksów przed wydarzeniami znanymi z FF7. Co miesiąc Gracze musieli opłacać subskrypcję. Ostatecznie ukazało się "zaledwie" 25 (w tym "najważniejszy" dla fabuły Tseng's Side Story) rozdziałów gry. Ale kasa i tak spływała wartkim strumieniem, bo Final Fantasy w nazwie było. Przyszedł wrzesień 2005 i światło dzienne ujrzał film Final Fantasy VII Advent Children. W tym przypadku śmiało można było powiedzieć o zszarganiu dobrego imienia FF7. Fabuła, najmocniejsza strona „pierwszego" FF7, była . denna? Beznadziejna? Brak słów, jakimi można określić to coś. Średnio rozgarnięty człowiek jest w stanie wymyślić lepszą historię podczas jednego posiedzenia na „tronie". Obraz SE bazuje tylko i wyłącznie na znanych postaciach i efekciarskich scenach walk. Rządzi zwłaszcza scena, w której członkowie ekipy podrzucają Clouda coraz wyżej w powietrze:) Te wszystkie wady nie przeszkodziły upchnąć w Japonii całego nakładu w tydzień. Pomogło w tym zapewne anime Last Order: Final Fantasy VII dodawane do specjalnej edycji filmu (przedstawiające wydarzenia związane z Nibelheim). W styczniu b.r. na rynek japoński został wypuszczony Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (strzelanina z elementami RPG). Famitsu oceniło go na 28/40, ale recenzja ukazała się ponad trzy tygodnie po premierze gry. Krążyły pogłoski, że SE naciskało na Famitsu, aby recenzja ukazała się później, nie zniechęcając w ten sposób klientów do zakupu gry. Czy to prawda? Nie wiadomo. Faktem natomiast jest, iż tytuł w pierwszym tygodniu pobytu na rynku znalazł 392 tys nabywców i z miejsca stał się najlepiej sprzedającą grą w tym czasie w Japonii. W tym roku ma się także ukazać Crisis Core: Final Fantasy VII – kolejny prequel, tym razem opowiadający historię Zacka i Clouda. Na razie jest to ostatni z zapowiedzianych tytułów Kompilacji FF7, ale producent Yoshinori Kitase w wywiadzie dla Electronic Gaming Monthly nie wykluczył możliwości, że powstaną kolejne części. Jak widać Square Enix nie zależy na dobrym imieniu FF7, jeśli niesie to za sobą pogrubienie ich portfela. Ale przecież wydając FFX-2 też popsuli świetne zakończenie poprzedniczki na rzecz „Innowacyjnej" wersji „Aniołków Charliego", więc takie rewolucyjne patenty to dla nich żadna nowość.

Rockstar Games

W ubiegłym roku firma ta wypuściła na PSP GTA: Liberty City Stories, i o ile udostępnienie posiadaczom handhelda świata GTA zasługuje na brawa, o tyle chęć zarobienia na tym projekcie dodatkowej kasy poprzez wydanie go na PS2 już nie. I nie ma co mydlić Graczom oczu niższą ceną, bo wydanie tej pozycji to tylko i wyłącznie skok na kasę. Gra ukazała się na rynku w czerwcu, a więc prawie dwa lata po GTA:SA. Spragnieni nowej części Gracze musieli to łyknąć. I łyknęli, mimo że gra wygląda gorzej niż na PSP i lubi zgubić parę klatek. Względem GTA:SA. jest też bardziej ubogo jeśli chodzi o możliwości bohatera i dodatkowe atrakcje, bo takimi chyba nie można nazwać kilku drobnych zmian w architekturze miasta. W październiku światło dzienne ujrzeć ma GTA: Vice City Stories. Biorąc pod uwagę fakt, że GTA4 ukarze się tylko na PS3 i X360, możemy być pewni, iż Rockstar „pospieszy z pomocą" wszystkim posiadaczom current-genów i wyda kolejną konwersję.

Zresztą takie „pakowanie" wydanych wcześniej produktów to żadna nowość dla „kamiennej gwiazdy". „Dokokosowany" Midnight Club 3: DUB Edition (z dodanym „Remix") zawierał dodatkowo dwadzieścia cztery nowe samochody, trasę z MC2 i nowy soundtrack – „cena niższa niż normalnie, ale nie mo to-znaczenia, bo i tak zarobimy kilka milionów". Gdybym się czepiał, napisałbym jeszcze, że Manhunt także jest skokiem na kasę. Gra opiera się na bardzo prostych mechanizmach. Jeżeli odjąć od niej przemoc i kontrowersyjną otoczkę, to sam gameplay kojarzy się z ubiegłą dekadą.

Ale czepiał się nie będę, bo nie o to przecież chodzi. Chciałem pokazać najprostsze i najbardziej znane przypadki wyciskania z Graczy ostatnich groszy. Jak widać na powyższych przykładach, także wydawcy znani z ciekawych pomysłów próbują wydusić z nas ile się da. Jaki z tego wniosek? Kupuj PE, bo tylko tu znajdziesz odpowiedź na pytanie, czy warto kupić daną grę:). A tak na poważnie – nie kupuj gry tylko dlatego, że nazywa się GTA czy FF7. Nie kupuj gry tylko dlatego, że jest na sprzedaż, bo wydawcy są dla nas, a nie odwrotnie. ☐ [Dawid Traczykowski]





▲ Poziom wykonania ataków specjalnych zasługuje na uwagę. Dobrą wiadomością dla wszystkich pokerów jest opcja wyłączenia ich animacji, co znacznie zwiększa





▲ Za [illegible] pola to Geo-panele, które powodują zmiany statusów postaci na nich stojących. W D2 doszły nowe modyfikatory dające np. chwilową nieśmiertelność



▲ Power Rangers są wszędzie i walą skuteczniej z półobrotu niż myślisz.



▲ Typowa wioska nielotów Prinnies. W centrum ich sadystyczna królowa Etna



▲ "Kupą panowie, Kupa to siła! Gong nasz gotowy, Sękate kije - Wszystko nam sprzyja!"





DISGAEA 2
CURSED MEMORIES

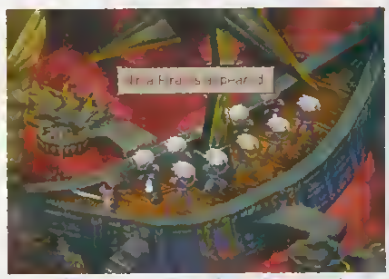
Trzy lata temu mały japoński developer stworzył niskim nakładem finansowym strategy-RPG, która rozwijała pomysły znane z takich tytułów, jak Ogre Battle czy FF Tactics. Robiła przy tym jedną rzecz w zupełnie oryginalny sposób, rozśmieszała do łez rzesze Graczy swoim zwanowanym mangowym stylem gagów. Bo można było utyskiwać na słabą oprawę graficzną i muzyczną oraz niedoróbki systemu walki, ale wszyscy jak jeden mąż (lub żona) bawili się świetnie w towarzystwie demonicznego Laharla, gotyckiej lolitki Etny oraz anielsko niewinnej Flonne'y. Disgaea miała to coś, co sprawiło, że w szybkim tempie stała się klasykiem, ale też odniosła sukces finansowy, który skłonił NIS do dosyć zenujących zagrań. Przez te kilkadziesiąt miesięcy serwowano nam kolejne epizody różnych sRPG, wycięte jakby z jednego szablonu, bo zdawać się mogło, że zmieniały się tylko nazwy. W końcu jednak developer zdecydował się na stworzenie prawdziwego sequela, o podtytule Cursed Memories.

Dby tylko nazwa nie stała się wróżbą i gra nie była dla mnie takim "Przeklętym Wspomnieniem" - pomyślałem, odpalając płytkę z nowym dziełkiem NIS. Zacznijmy od warstwy fabularnej. Głównym bohaterem jest tym razem szlachetny i praworządny Adell, który, po tym jak złemu-super-duper-lordowi-ciemnosci Zenonowi zachciało się zmienić jego świat w globalną wioskę demonów, jako jedyny zachował ludzką postać. Od teraz wszyscy, oprocz chłopaka, łażą po ziemi wyglądając jak oblesne i ciągle powtarzające się sprite'y 2D. Na ten padół pikselowatych łez zlatuje szybko w skomplikowanych okolicznościach rozpuszczona córka Zenka, która, póki co, postanawia przyłączyć się do chłopięcia chcącego zabić jej ojca. Dalej jest jeszcze lepiej: pojawia się latająca żaba na prochach, mówiąca z francuskim akcentem, domorosły rezyser, który chce zostać drugim Stevenem Spielbergiem (w D2 jest mnóstwo odniesień do popkultury i innych gier wideo), dziewczyna ninja szukająca dobrej wymówki do samobójstwa, wreszcie sama królowa swojej wybuchowej gwardii pingwinów - Etna i reszta ekipy znanej z części pierwszej. Czy jest śmiesznie? Owszem. Czy jest lepiej niż w "jedynce". Niestety, jest gorzej - developerowi nie udało się stworzyć tak wyrazistych postaci ani sytuacji równie komicznych, jak w pierwszej części Disgaea. Sama fabuła wydaje się bardziej spójna i nie jest tylko zbitką epizodycznych wydarzeń, ale czas potrzebny do jej poznania (30 godz., wykonując sidequesty: 100 godz.) nie zachwyca, a całość nie znajduje stałego miejsca w pamięci.

To juz wiesz, że na polu komiczno-fabularnym D2 nie błyszczy tak silnie, jak poprzednia część. Co w takim razie z gameplayem? Tutaj kolejna konsternacja: okazuje się, że zmiany w systemie walki nie występują, a jeśli już są, to mają nieistotną, kosmetyczną wagę. Można, jak dawniej, tworzyć żywe wieże z grupki postaci (jedna wskakuje na ramiona drugiej itd.), ale teraz dochodzi tu opcja wspólnego ataku - postać będąca najniżej wybija wroga do góry, a ten obrywa od każdego po kolei. Mamy też kilka nowych profesji dla postaci, czy też ciekawy system nagradzania Gracza za jak najbardziej nikczemne czyny (niszczenie Geo-paneli, szybki mord na adwersarzach itd.). Dochodzi też Dark World, który stanowi lustrzane odbicie poziomów z trybu story, w mroczniejszej i trudniejszej wersji. Item World, a więc świat składający się z losowo generowanych pól bitew, w który wnika się po "wejściu" w dany przedmiot, jest teraz bogatszy wizualnie i nie tak nudny jak dawniej. Delikatnie podciągnięto grafikę (trochę więcej klatek animacji sprite'ów postaci, nowe specjale) oraz skomponowano utwory muzyczne, które nie męczą już tak swoją monotonią (do wersji PAL dołączany będzie soundtrack).



▲ Wydarzenia z ostatnio ukończonego rozdziału komentują Mr. Szmaciarka i Pani Jola, wykupiona ostatnio przez TVN



▲ W dzisiejszych czasach nie ma nic bardziej trendy od piratów uprawiających Ninjutsu

Do czego zmierzam z tą wyliczanką? D2 to zwykły, porządnie wykonany pakiet dodatkowych misji, z dosłownie kosmetycznymi zmianami w gameplayu. Sama rozgrywka, nastawiona na pakowanie postaci o skali niespotykanej nigdzie indziej (maks. lvl. 9999), w której nie poprawiono głupiego AI ani nie zachęcono samego Gracza do myślenia, pozostała w fundamentach identyczna z "jedynką". Jeśli ktoś ją kochał, to będzie znowu zachwycony, reszta niech spokojnie odpuści sobie ten wtórny tytuł, bo "Przeklęte Wspomnienia" mogą okazać się dla nich bardzo realną perspektywą. □





WERDYKT Zuub

6 7 8 **7**

Dla niektórych prawdziwy raj na ponad 100h zabawy, dla reszty przeklęciowo monotonii

PLUSY	MINUSY
▲ zakręcony system walki	▼ słabe AI wrogów
▲ humor	▼ grafika
▲ ilość rzeczy do zrobienia	▼ fabuła monotonna

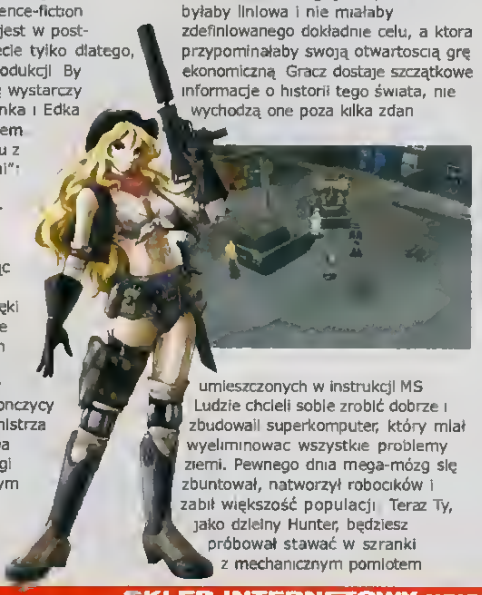
NIS AMERICA
NIPPON ICHI SOFTWARE
RPG TAKTYCZNY
GRY PODOBNE
Makai Kingdom
12+
22 09 2006

OCENY: KLIK 8+ KOK 8+ 1 GRACZ ONLINE

Pila

METAL SAGA

Stanisław Lem powiedział kiedyś, że większość filmów science-fiction osadzona jest w post-apokaliptycznym świecie tylko dlatego, że to obcina koszty produkcji. By nakręcić taką szmirkę wystarczy odwiedzić kartony Zenka i Edka koczujących pod mostem. "Mad Max" łączy się tu z "Gwiezdnymi Wojnami": zmechanizowani (na rowerach!) i zdeterminowani zawodnicy dobywają z butelek spiritualną Moc, tworząc nieformalny krąg wtajemniczonych. Dzięki takiemu posunięciu nie trzeba stawiać całych miast czy tworzyć wymyślnych efektów specjalnych. A że Japończycy czytają naszego śp. mistrza - stąd i nowa produkcja Atlusa. Akcja Metal Sagi dzieje się w zniszczonym wojną szaro-burym świecie. Wyszło rzeczywiście tanio.



Crea-Tech przyjął dosyć ciekawe założenie: zrobić grę RPG, która nie byłaby liniowa i nie miałaby zdefiniowanego dokładnie celu, a która przypominałaby swoją otwartością grę ekonomiczną. Gracz dostaje szczątkowe informacje o historii tego świata, nie wychodzą one poza kilka zdań umieszczonych w instrukcji. MS Ludzie chcieli sobie zrobić dobrze i zbudowali superkomputer, który miał wyeliminować wszystkie problemy ziemi. Pewnego dnia mega-mózg się zbuntował, natworzył robocików i zabił większość populacji. Teraz Ty, jako dzielny Hunter, będziesz próbował stawać w szranki z mechanicznym pomiotem elektronowego umysłu. Musisz znaleźć swój pojazd opancerzony, fajnych przyjaciół, i już możesz zaczynać wielką przygodę! I tyle, jeśli chodzi o fabułę. Dalej MS składa się właściwie z serii questów, polegających na odwiedzinach nowego miasteczka, a później wykonaniu danego zlecenia, polegającego na znalezieniu i zabiciu jakiegoś rzezimieszka. Wynagrodzeniem są pieniądze, za które można dokonać napraw czołgów (fajnie oddany aspekt zużycia sprzętów) i kupić lepsze wyposażenie, które umożliwi wykonanie jeszcze trudniejszego zlecenia... Tak przedstawia się z grubsza cała zabawa. Dobrze, że podszyte jest to wszystko grubą warstwą humoru. Spotkamy tu dekadenckiego kolesia o imieniu Klepto Kobain, który będzie wciąż cytował teksty pesymistycznych piosenek Wokalista Nirvany to nie jedyna aluzja do znanych postaci, którą można tu odnaleźć. Pojawiają się też zarty z oklepanych erpegowych sytuacji. Jednym z moich przebojów jest stwierdzenie pewnego NPC-a, że matka głównego bohatera to "MILF". Rzeczywiście, fajna z niej babeczka!

To niestety nie ratuje MS. Przeciętny i nużący system walki turowej (walczymy głównie za sterami czołgu - to jedyna innowacja) kładzie ten tytuł, bowiem poza



▲ Mapa jest rozległa, ale co z tego, skoro całe otoczenie jest tak monotonne. I nawet czołgi nie zadowalą mecha-fetyszystów

samymi potyczkami i kumulowaniem kasy, nie ma nic więcej do roboty. Kiepska muzyka, brak udźwiękowienia dialogów oraz szara, niciekawa grafika dopełniają obrazu taniochy. Cieszy z kolei możliwość podrasowania pojazdów, spora ilość dziwacznych przeciwników (np. nogi odziane w kabaretki służące za platformę dla wyrzutni SAM), swoboda eksploracji oraz obecność kasyna czy innych prostych mini-gierek. Crea-Tech stworzyło RPG-a polegającego głównie na zbieraniu pieniędzy, wydając przy tym niewiele jenów. Widać, o czym myśleli podczas developingu... □



◀ Po wyjściu postoi z pojazdów największym absurdem jest konieczność płacenia w walucie pieniężnej za każdy ich atak specjalny. "Niezaluks."



SKLEP INTERNETOWY www.robson.pl OTWARTY 24h

ROBSON.PL

szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

od 1199 PLN gry od 149,-

od 399 PLN gry od 29,-

od 749 PLN gry od 89,-

od 399 PLN gry od 29,-

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

od 249 PLN gry od 29,-

od 399 PLN gry od 49,-

od 249 PLN gry od 49,-

od 149 PLN gry od 49,-

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY POD NR TEL. (22) 436 19 66

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: 022 436 19 66, 022 409 66 00, serwis: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl Zapraszamy Pn - Pt w godz. 11-19 i w Soboty 10-15 BEZ SMS-ÓW

B-Boy

Każdy, kto odwiedził krakowski rynek latem, mógł zobaczyć B-Boyów, którzy tańcząc próbowali zarobić na wakacje. Nie wiem, czy datki zagranicznych turystów były obfite, wiem natomiast, że polska scena b-boyingu ma się dobrze. Po niezłym Flow: Urban Dance Uprising, żółtodziób Freestyle (dev.) wraca do tanecznej tematyki. Jest tylko jedna osoba, która może wypowiedzieć się w tej kwestii - największy breakdance gangsta po tej stronie Nysy Łużyckiej, Dr Dż.



Ello, w swojej karierze byłym już wszystkim: Paperboyem, Astroboyem, Playboyem i Kseroboyem. Próbowałem nawet powołać własny styl - A-boying, opierający się na pojedynkach mistrzów aerobiku. Nie wyszło. Pozostała mi jedynie nowa propozycja od Sony. O co biega? D pojedynki B-Boyów - wychodzisz na parkiet, pokazujesz swoje crazy moves i rozwalasz konkurentów. Tym razem obędzie się bez gadżetów pokroju maty czy EyeToya, a zabawa przypomni klasyczne Bust-A-Groove. Tylko Ty i Twój joypad - niczym w Tekkenie liczyć się będą jedynie mad skillzy i kombinacje na przyciskach. Naszym B-Boyem sterujemy przy pomocy krzyżaka, ale to geometryczne przyciski będą miały największe znaczenie - pod każdym z nich kryje się jeden z podstawowych ruchów: TopRock, Footwork, Power i Freeze. Dzięki



Oto jeden z najbardziej charakterystycznych Power Moves - kręcimy się na maxa!

Finał Tańca z gwiazdami mamy już za sobą. Teraz nadeszła pora na prawdziwych underdogów ulicy, nie jakąś córkę byłej głowy państwa.

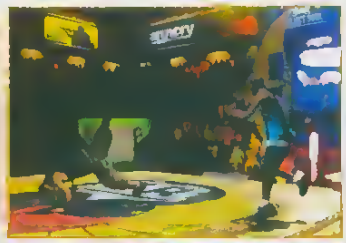
ich połączeniu zmiażdżysz resztę ziomków. Kiedy odpalisz jeden z czterech ruchów, pod nogami naszego tancerza pojawi się krąg, wokół którego zaczną poruszać się małe wskaźniki rytmu (beats). Ich odpowiednie wybijanie przy użyciu L1 i R1 skutecznie przedłuży (i spotęguje) taneczne ruchy. Przy okazji - beats to najlepszy sposób na płynne linkowanie ruchów. Łapiecie? Po prostu łączymy kolejne ruchy w odpowiednim momencie. Do tego dochodzi jeszcze lewa gałka analogowa (odpalanie intro do tańca, denerwowanie przeciwnika) i drugie wykorzystanie triggerów - podczas utrzymywania równowagi po wykonaniu freeze'a. Taniec jest oceniany pod kątem 5 kategorii, za które dostajemy medale (np. medal Flow za odpowiednie linki, Rhythm za fachowe wybijanie rytmu). Uff, pora odpocząć od tej nudnej teorii.

B-Boyów nie należy mylić z "Bi-Bojami", którzy propagują zasadę "żeby życie miało smaczek - raz dziewczyna, raz chłopaczek". D tym, kim jest prawdziwy breakdance'owy tancerz, przekonasz się wybierając tryb Livin' Da Life, w którym tworzysz własnego tancerza (lub tancerkę) i zaczynasz wyścig o tytuł najlepszego B-Boya. Startujesz w zagrzybiałym mieszkaniu - tylko dzięki pojedynkom z kolejnymi tancerzami odblokujesz nowe kawałki muzyczne (w sumie 40, od Jackson 5 i The Black Eyed Peas, po DJ Shadow i Cypress Hill), nowe areny do tańczenia, kolejne stylowe ubrania (są oficjalne "trzy paski" Adasia) i świeże ruchy (ponad 800). Do tego dochodzi opcja arcade z 5 trybami zabawy, np. bitwa o kolejne medale czy survival najlepszych. A więc wszystko jest tip-top? Nie, najbardziej wkurza wybijanie rytmu - wskaźniki są małe, a kamera nieraz lockuje się w miejscach, gdzie nie widać całego kręgu z beatami! Czasem wskaźniki zlewają się także z kolorem podłoża, na którym tańczymy. WTF? Reszta jest OK, ale gra może się znudzić - w sumie ciągle tylko tańczymy. Za motion capture tancerzy stoi Crazy Legs oraz inne sławy, co bez wątpienia widać (świetna animacja). W końcu będziesz walczył i z nimi. To typ facetów, którzy rano przeprowadzają staruszkę przez ulicę, a wieczorem wcinają płyty chodnikowe, przepijając je denaturatem. You dig?









Na tym Dr Dż skończył, zadając jeszcze pytanie: "Dla kogo ta gra?". B-Boye potraktują ją jako kuriozum, fani gier tanecznych nie będą zainteresowani. Trzeba się po prostu na B-Boy zajawić i poczuć klimat tańca. A potem czeka Was podróż od tekturowych mat na zimnym betonie, aż po konkursy Red Bulla czy mistrzostwa w UK. Zabraknie tylko pokazu przed papieżem. Może w następnej części? □

▲ Czekają Was nie tylko walki na ulicach, ale i pojedynki na fachowych halach

▼ Będzie i kilka (dosłownie) cut-scenek na silniku gry. Lepsze to niż nic.





WERDYKT Dr Dż

7 | 8 | 7

7-

Propozycja Sony to solidne połączenie Bust-A-Groove i nowych trendów w muzyce

PLUSY	MINUSY
▲ tryb kariery	▼ jaja z wybijaniem rytmu
▲ fajny pomysł	▼ może się znudzić
▲ świetny OST	▼ trzeba lubić

SCENE: FREESTYLE GAME
MUZYCZNA
RYTMICZNA
GRY PODOBNE: Bust A Groove

OCENY: 3+ | 1-2 GRACZY | ONLINE | 29.09.2006

B-boyem być

B-boye - skąd pochodzą, jaka jest ich historia? Cofnijmy się do 1969 roku. Właśnie ta data uważana jest za początek b-boyingu. Podczas jednej z nowojorskich imprez Kool DJ Herc (jeden z pionierów hip-hopu - spójrzcie na foto) miał wrzasnąć "B boy go down!". W tym samym roku ojciec chrzestny muzyki funk - James Brown nagrał płytę "Get on the Good Foot", do dzisiaj uważaną za filar muzyki towarzyszącej scenie breakdance. Określenie B-boy ma być skrótem od słowa breakdancer a literka "B" oznacza tutaj "break". Oprócz męskiej wersji B-boyów mamy jeszcze B-girls ("breaker"). Równouprawnienie dosięgło więc także i tańczenia na ulicach. [dzujo]



Yakuza



Bez samochodów, bez broni palnych, bez czarnej muzy i Murzynów. **A jednak Yakuza ma ten gangsterski posmak,** tyle że w oryginalnym, orientalnym sosie.

Dziesiątki osób przelewają się ulicami Kamurocho, mieście pełnym atrakcji dla duszy i ciała, z naciskiem na to drugie. Kolorowe neony znamionują najciekawsze rejony miasta, błyskiem zachęcając do przestąpienia progu sushi baru, dyskoteki czy klubu go-go. Tam, gdzie światło nie dociera, miasto pokazuje drugą twarz - bezdomni próbujący znaleźć ciepło pod kawałkiem kartonu, grupki młodych bandytów zaczepiające przechodniów, wreszcie członkowie gangów - yakuza. Kamurocho (wzorowane na Shinjuku-Kabukicho, tokijskiej dzielnicy rozrywki) to domena klanu Tojo, zrzeszającego kilkadziesiąt gangsterskich rodzin, w tym rodzinę Dojima, do której należy Kazuma Kiryu. Jego nieocenione zasługi dla familii (dorobił się zresztą stosownego przydomku "Smok Dojimy") pozwalają mu założyć własną, lecz wówczas dochodzi do tragicznego wypadku. Nishiki, przyjaciel Kazumy, zabija bossa Dojimy, który chciał zgwałcić Yumi, przyjaciółkę obojga. Kazuma bierze winę na siebie i kolejne 10 lat spędza w więzieniu. Gdy je opuszcza, świat wygląda zgoła inaczej. Zmieniło się Kamurocho, zmienił się też układ sił w klanie Tojo, do czego przyczynił się Nishiki. Kazuma odbudowuje stare znajomości, ale i musi zdobyć nowych sojuszników, bo yakuza nadal na niego czyha. A jaką rolę odgrywa w tym wszystkim mała dziewczynka o imieniu Haruka?

Aż dziw, że tak wdzięczny temat jak japońska mafia gościł dotąd w grach epizodycznie. Dobrze, że ten fakt postanowiła zmienić firma z Kraju Kwitnącej Wiśni, bo w jankeskim ujęciu wyszedłby pewnie paszkwil w stylu "Amerykańskiego ninja". Największa organizacja przestępcza świata została więc przedstawiona wiarygodnie - producent pozwala nam zrozumieć specyficzną więź wytworzoną między oyabunem a resztą członków rodziny, czy też powody obcinania palców przez yakuza (patrz ramka). Z drugiej strony mamy tu Japonię w pigułce. Kamurocho uderza japońskimi szyldami na sklepach, przybytkami w typie salonu z automatami, wielkimi reklamami zawieszonymi na fasadach budynków. I choć miasto nie ma ambicji konkurowania pod względem wielkości z gigantami (to raptem kilkanaście ulic na krzyż), to spora liczba ludzi i specyficzny klimat robią doskonałe wrażenie. Czuć zresztą, że to miejsce żyje - co rusz ktoś prosi nas o pomoc w odnalezieniu jakiegoś przedmiotu (duża liczba sidequestów), tudzież próbuje nam sklepać maskę. Możemy pobawić się automatem "z łapką", spróbować szczęścia na jednorękich bandytach, zagrać w ruletkę w kasynie, wpaść do klubu go-go, zjeść coś w jednym z licznych fast foodów, czy też wpaść do klubu i wynająć pannę do towarzystwa. To ostatnie jest zakrojoną na szeroką skalę mini-grą. Dziewczyn znajdziemy w grze kilka - każda ma własne preferencje dotyczące jedzenia i picia, pogląd i ulubiony typ faceta. Jedna ucieszy się, gdy popryskasz się francuskimi perfumami, inna będzie wolała włoskie, jednej zaimponujesz zamawiając drogie wino, druga ucieszy się na kosz owoców. Kupowanie prezentów i odwiedzanie pań to najbardziej kosztowne zajęcie w grze, ale opłaca się - rozkochiwanie dziewczyn przynosi korzyść w postaci unikatowych przedmiotów. W przypadku problemów z rozszyfrowaniem zachcianek warto udać się do "centrum informacji miejskiej", gdzie spec od "tych spraw" zdradzi Ci kilka cennych detali.



System walki jest dość rozbudowany - przynajmniej teoretycznie, o czym za chwilę. Niezła paleta kombinacji, rzut, zagrania specjalne po naładowaniu paska, taunty, a do tego mnóstwo przedmiotów, które można podnieść i z ich pomocą wyrządzić krzywdę przeciwnikom. Często są problemy z namierzeniem oponenta - combo trafia wówczas w pustkę, co przytrafia się zwłaszcza w późniejszej fazie gry, a brak cancela strasznie irytuje. Brakuje też większej liczby typów przeciwników, bo po paru godzinach walki stają się strasznie monotonne i przewidywalne, w czym swój udział mają proste combosy - wykonuje się je w banalny sposób, a przeciwnicy nie są w stanie ich przerwać. Na domiar złego starcia upodobniono do tych z erpegów - po tym, jak zaczepi nas rywal, zostajemy przeniesieni na osobną arenę, zmienia się podkład muzyczny i już możemy klepać wrogie pyski. A jako że każdorazowo towarzyszą temu długie loadingi, słupek z napisem "Irytacja" przekracza skalę. Niekiedy trafiają się sekwencje ciągłe, przypominające te z chodzonych mordobić, gdzie przeciwnicy są cały czas obecni na ekranie, a my musimy przebyć określoną drogę, plorąc ich przy okazji - są to jednak momenty rzadkie, a dodatkowo zabawę uprzykrza nam wówczas kamera. A propos - tej podczas zwiedzania miasta nie możemy ustawiać, co w wielu wypadkach utrudnia orientację. Coś za dużo tych niedogodności, nieprawdaż?

Kazuma z każdym kolejnym rozbitym przez siebie nosem zyskuje doświadczenie, które potem pozwala nam rozwinąć jego statystyki. Jeśli akurat nie ma na sobie wody kolońskiej;), warto wyposażyć go w ułatwiający życie przedmiot - tych jest naprawdę sporo, przy czym by zdobyć najlepsze, trzeba się będzie sporo napocić. W Kamurocho można znaleźć kilkadziesiąt kluczyków do szafek z przeróżnymi fantami: zwiększającymi szczęście w grach losowych, przydatnymi w wykonywaniu questów, czy też po prostu podnoszącymi atrybuty bohatera. Inną metodą na wzbogacenie inwentarza jest spełnianie próśb mieszkańców. Lump poprosi Cię o ciepłą kurtkę, pijak o butelkę sake itd.

Sequel, film i product placement

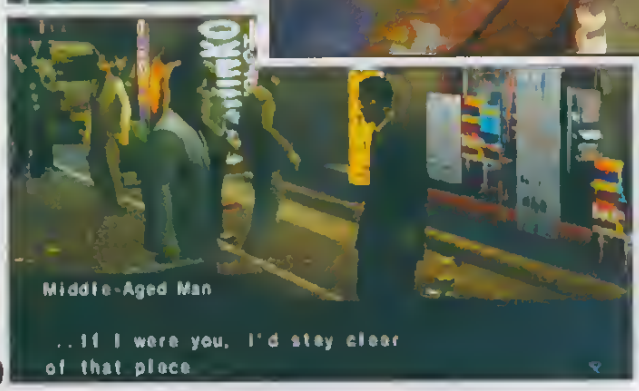
Biali mieszkańcy tego globu ledwo co dostali Yakuzę, a Sega już zapowiedziała rozgrywający się rok po wydarzeniach z "jedynki" sequel, który pojawi się w Japonii w grudniu. Pod kątem grywalności autorzy obiecują jeszcze więcej tego samego (więcej ciosów, mini-gierek, misji oraz laseczek do podrywania), ale Sega najwyraźniej znalazła także sposób na zwrócenie się wysokiego budżetu gry - Niebiescy podpisali papiery z 17 firmami na umieszczenie ich reklam/produktów w Yakuza 2. Kasa przyszła także ze strony branży filmowej. Znany w Japonii reżyser Takashi Miike, odpowiedzialny za takie produkcje jak "Przesłuchanie" (film leciał w polskich kinach) oraz "Ichi the Killer" (mocna - polecam!), stanie za kamerą przy okazji kinowej adaptacji gry Sega. Facet jest znany z dość krwawych dzieł, ale filmowa "Yakuza" zapewne będzie dość mainstreamowa - w końcu trzeba zarobić. [dżujo]

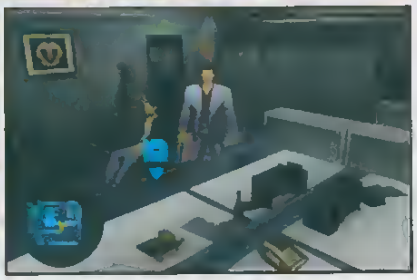




▼ Ech, ta dzisiejsza młodzież. Nie przeraża jej nawet marynarka Dolce-Gibona za 5 patyków ani drewniany argument o wyprofilowanej rączce



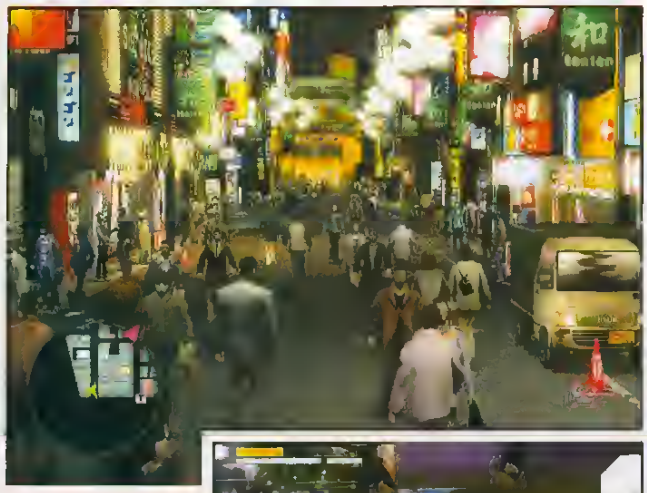




◀ Dobre rady zawsze w cenie. Przechodnie chyba nie wiedzą, że do końca gry jeszcze daleko.

Pla

▶Cios deską kładzie na ziemię cały rząd przeciwników. Dobra rzecz.











Steven Se(a)ga(l)



Kilka osób jakiś czas temu pomyślało, że Yakuza będzie następcą Shenmue - podchodząc do nowej gry Segi, absolutnie nie wychodzicie z takiego założenia. To po prostu japońska wariacja na temat kina akcji, i to kina rodem z lat 90., ze Stevenem Seagalem w roli głównej. Bohater wchodzi do pokoju, zgrywa twardziela, a wszyscy się na niego rzucają. Pięści oraz głupie teksty są tutaj odpowiedzią na każdy problem. Zresztą liczba "fucków" przekracza średnią z filmów Tarantina. Ale to jedynie buduje specyficzny klimat gry. O wiele smutniejszą sprawą jest masa loadingów, pseudo-losowe potyczki (co to jest - RPG?) i dość prosty system walki (brakuje trochę broni palnej). Japończycy po prostu nie potrafią zrobić klona GTA; nawet w wersji "z buta". Oby przynajmniej część z tych niedociągnięć została poprawiona w nadchodzącym sequelu. Mam nawet sugestię dla Segi co do tytułu - Yakuza 2: Jacuzzi Wassermona. □ [dzuja]

Ocena: 8

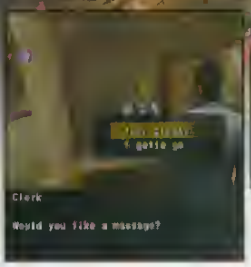
Niekiedy wystarczy udać się do sklepu (tych jest w grze mnostwo), ale w niektórych przypadkach trzeba będzie powęszyć tu i ówdzie, tudzież zrobić z kimś zamianę, w wyniku której otrzymamy interesujący nas przedmiot. A jako że podręczny plecak ma ograniczoną ilość miejsca, przydatna okazuje się skrzynia a la Resident Evil - możemy zostawić w niej chwilowo niepotrzebne rzeczy. Co jednak przebija rozwiązanie gry z Capcom, to fakt, iż w przypadku znalezienia nowego gadżetu przy pełnym plecaku możemy coś wysłać do skrzyni - opcja "discard" nie jest już więc smutną koniecznością.

Yakuza prezentuje się zacnie od strony graficznej. Postaci są - z braku lepszego słowa - "ludzkie", naturalne, nie bije z nich martwota teksturowych zbitek. Widać to zwłaszcza przy okazji scenek przerywnikowych, które zarówno reżyserią, jak i stylem awansują do current-genowej czołówki w tej kategorii. Drażni nieco wprawdzie brak zsynchronizowania ust z wymawianymi kwestiami, co wynika z lenistwa programistów - mimo wielu miesięcy czekania na angielskojęzyczną wersję, Sega nie zdecydowała się na doszlifowanie tego elementu. Walki są widowiskowe i trzymają stałą liczbę klatek animacji, zawodzi natomiast najbardziej klimatyczna część gry - zwiedzanie miasta. Przy zmianie kamery można zaobserwować ostre przycięcia, a dodatkowo podczas biegu NPC-e wyrastają nam niemal pod nosem, a niekiedy już po tym, jak miniemy miejsce, gdzie powinni stać. Co dociera do uszu? Niezłe, choć nieco pozbawione charyzmy dialogi i raczej przeciętne rzępolenie muzyczne. Ech, jak się wspomni soundtrack w Shenmue, ciepło się robi w sercu...

No właśnie, przed premierą mówiło się o tym, że Yakuza będzie duchowym spadkobiercą Shenmue, grą kontynuującą ten niezwykły styl i rozwijającą motyw pięknej przygody. Więcej w tym było bicia piany, co widać teraz, gdy gra już się ukazała. Saga klanu Tojo ma własny charakter, świetny styl i przede wszystkim wciągającą historię. Kocham dobre scenariusze, a jeszcze bardziej lubię, gdy fabuła jest dobrze poprowadzona, bo to się w grach wideo rzadko zdarza - i cholernie cieszę, że do tej nielicznej grupy Yakuza się zalicza. Dziennikarski obowiązek każe mi przestrzec tych, którzy z natury scenki skipują - w grze jest ich sporo i niekiedy może się wydawać, że gameplay to jedynie dodatek do skryptu. Zresztą nie byłoby to złe, bo wymienione wcześniej wpadki sprawiły, że znacznie ciekawsze od samej walki jest podrywanie dziewczyn i zwiedzanie miasta w poszukiwaniu nowych questów. Szkoda, że nie wykorzystano w pełni ogromnego potencjału, ale z tym większą niecierpliwością czekam na - już zapowiedziany - sequel. □

Gra Segi ma wiele ukrytych atutów - choćby walki w klatce lub **quest polegający na zdobyciu zaufania małej Haruki.** Nie sposób się nudzić.







▲ Zaurocz dziewczę, a będzie Ci wysyłała SMS-y, a w końcu da się wyciągnąć gdzieś na miasto.





▲ Jeśli dobrze powęszysz, w sklepie znajdziesz gazetkę z pikantnymi zdjęciami modelki.

WERDYKT Kosa

8 **7** **8** **8**

Wciągająca przygoda w japońskim stylu. Szkoda, że nieco zawodzi najważniejszy element - walka.

PLUSY	MINUSY
▲ miasto z wieloma atrakcjami	▼ monotonne walki
▲ świetnie opowiedziana historia	▼ loadingi
▲ klimat, tematyka	▼ niekiedy kamera

SEGA
AMUSEMENT VISION
WALKA/PRZYGODOWA
GRY PODOBNE Shenmue
JUŻ JEST

OCENY: LOKI 8 | 1 GRACZ, ONLINE: - | 18

SPY HUNTER
NOWHERE TO RUN

Po oldschoolowym pierwowzorze minęły długie lata, aż remake Spy Huter zagościł na naszych kochanych konsolach. Całkiem udany, należy dodać. Ponieważ pieniądze wydają wspaniałą, niepowtarzalną woń, wkrótce sklecono sequel. Też niegłupi. Oto jednak kolejna odsłona gry Spy Hunter została wypluta na current-genowe konsole, która tym razem zmieniła swoje oblicze. Może nie w stopniu "nie do poznania", ale z pewnością można mówić o nowej jakości. O jakiej - o tym za chwilę. Zamiast "racing" masz teraz do czynienia z "action", zamiast strzelania czeka na Ciebie "więcej strzelania", zaś nierozpoznawalny Alec Decker nabrał aparycji oraz głosu Dwayne'a "The Rock" Johnsona. Wkrótce na ekrany kin trafi film pod tym samym tytułem, co niniejsza gra. Czekam nań z wywieszonym językiem, jak na każdą ekranizację gry, licząc przy okazji, że się nie zawiodę. Taaa... Wspomniałem zatem mimochodem o pewnej przygnębiającej zależności, czas również wspomnieć o kolejnej: film - gra poprzedzająca jego premierę.



▲ Widowiskowość - tak, rajcowność - w pewnym sensie...

MY NAME IS INTERCEPTOR

Alec Decker pracujący dla rządowej agencji IES tym razem musi odzyskać skradzionego Interceptora oraz poznać kulisy tajemniczego zniknięcia niejakiego Karina, czołowego naukowa pracującego w rzeczonej instytucji. I tyle w kwestii fabuły, gdyż nie ona jest najważniejsza. Najważniejsza jest wspomniana cudowna przemiana, dotycząca zaimplementowania misji "chodzonych", wyrażając się kolokwialnie. The Getaway to pierwsze, co przychodzi mi na myśl, mając na uwadze charakter rozgrywki. Ot, w pewnym momencie klasyczny Spy Hunter przestaje funkcjonować, Alec wychodzi z pojazdu i niczym rasowy madafaka rzeźniczy. Błąka się po bazach, budynkach itp., aby dać łupnia kolejnym przeciwnikom, uruchomić kilka mechanizmów, podłożyć ładunki wybuchowe i postrzelać, co by zarobić na życie. Garnitur ciosów ma skromny - kilka piąchopiryn składanych w combosa, mocniejsze uderzenie z zamachu (że niby cios ogłuszający), a także chwyt i wyniesienie nad głowę wieńczone łamaniem kręgosłupa na kolanie lub ciśnięcie oponentem o ścianę. The Rock świrował w amerykańskim wrestlingu, więc nic dziwnego. Wartość merytoryczną misji "chodzonych" oceniam bardzo nisko - są płytkie, nieskomplikowane, wrzucone na siłę, zaś inteligencja (???) przeciwników woła o pomstę do nieba (nie chce mi się opisywać poszczególnych "pajacyków"), co nie napawa optymizmem, tym bardziej że proporcje między klasycznymi w pojęciu serii pościgami a dreptaniem wynoszą 1:1 (głowy za to nie daję, gdyż gry nie ukończyłem - nie miałem na to siły).

BEZSTRESOWA MŁÓCKA

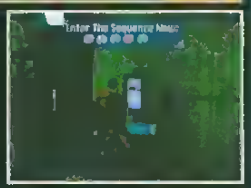
Zasuwam motorówką po tafli wody z prędkością światła, ostrzeliwuję łodzie przeciwników, omijam co drugą minę, rzygam do helikopterów, które walą z szybkostrzelnych działek oraz częstują mnie rakietami, jako secondary weapon zaprzęgnąłem samonaprowadzające rakiety, rozprawiające się z wyrzutniami na brzegu. Wślizguję się na pochyliną, wyskakuję, powtórka z rozrywki, tyle że sunę furą, a zamiast łodzi przeciwników pojawiają się jeepy. Wybuchy następują z częstotliwością 279/sek., a dźwięk karabinka traktuję już jak powietrze. Kolejna pochyliną, ponownie młócka na wodzie, kolejna pochyliną i już sunę na lądzie, tyle że na motorze. Ech, ten niesamowity Interceptor... Piję do tego, że w Nowhere to Run dzieje się wiele, arcade aż wylewa się ze szkiełka i gdyby minutę takiej rozwałkowej akcji potraktować jako reprezentatywną, grę należałoby uznać za wspaniałą i w ogóle posmarować miodem. Niestety, na dłuższą metę można odczuć zmęczenie spowodowane nieustającą, pustą feerią wybuchów oraz szumem ostrzału.

DWA KROKI **PRZED SIEBIE,** TRZY DO TYŁU... TAKI JEST **NOWHERE TO RUN**



▲ Interceptor w pełnej krasie - zaraz będzie dym!



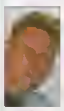




JAK CIĘ WIDZĄ...?

Ja widzę Nowhere to Run słabo. Framerate trzyma poziom 30 fps'ów, aczkolwiek występują mocniejsze chrupnięcia animacji. Efektów specjalnych brak, polygonów jest tu tyle, co w przeciętnej produkcji sprzed 3 lat, The Rock porusza się jakby narobił w gacie, fabuła jest przegadana, jedynie oprawa dźwiękowa trzyma fason (D. Johnson po raz pierwszy w karierze użyczał głosu postaci z gry komputerowej). Podsumowując, w moich oczach to już koniec Spy Huntera. □

Prosto z lat 80.



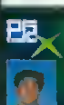
Niby gry szpiegowskie przeszły ewolucję - nowy Fisher balansuje na granicy prawa, a Big Boss odwraca się od swojej ojczyzny. Tymczasem Spy Hunter uderza sobie w najlepsze z klimatami w stylu "Knight Rider". Akcje rodem z lat 80. sprawdzają się dzisiaj chyba tylko w grach widea. Ha, czasami jest nawet jeszcze lepiej - w momentach największych "intelektuolnych uniesień" ta gra przypomina odcinek serialu animowanego "G I Joe". Może za wyjątkiem akcji, w których rzucamy komuś strzacką siekierą w twarz. Paradoksalnie - w przeciwieństwie do większości gier - to "etapy jeżdżone" sprawdzają się w Spy Hunterze najlepiej, o motywy TPP są dorzucone trochę na siłę. Na, ale wiadomo, trzeba wyłansować The Rocko □ [dzuja]

Ocena: 7-

The Rock

Dwayne "The Rock" Johnson to ostateczny dowód na to, że amerykański showbiznes potrafi stworzyć coś z niczego. Ale nie może to za bardzo dziwić, wkońcu The Rock zaczynał w jednym z najbardziej sztucznych tworów współczesnej rozrywki - amerykańskim wrestlingu. W lidze WWE zdobył sławę i pieniądze. To jednak był początek - wrestlerem nie można być do końca życia, lepiej więc przeskoczyć do kina. Po gigantycznym sukcesie filmu "Mumia powraca", gdzie Dwayne grał rolę Króla Skorpiona (który nie wypowiedział ani słowa!), uderzono z filmem "Król Skorpion" (do którego scenariusz napisał David Hayter). Dalej było z górki. The Rock szczególnie upatrzył adaptacje gier - najpierw Doom, a potem Spy Hunter (premiera: czerwiec 2007), a także komiksów - wkrótce wcieli się w rolę Johnny'ego Bravo w filmowej adaptacji kreskówki Cartoon Network. □ [dzuja]

WERDYKT HiVo



6 7 7 6

6+

Odstresowywacz o działaniu natychmiastowym, aczkolwiek skuteczny przez pół godziny.

PLUSY	MINUSY
▲ rozpierdzielanka	▼ nudne misje "chodzone"

M'DWAY
TERMINAL REALITY
WYŚCIGI/STRZELANINA
GRY PODOBNE The Getaway
JUZ JEST

OCENY: SOLER A. | 1 GRACZ, ONLINE: - | 16+

XYANIDE



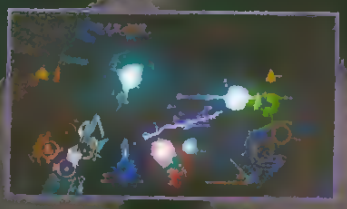
▲ Ech, żeby jeszcze można było swobodnie się poruszać...

Rok 2175. Rada Najwyższa Naldaru skazała na śmierć wiedźmę imieniem Aguira, pod zarzutem zniszczenia wielu cywilizacji i światów. Wyrok miał zostać wykonany poprzez strącenie kobiety do czarnej dziury. Podczas lotu w rejon zrzutu, w statek kosmiczny uderzył asteroid - straszliwie wrodny, zawierający na powierzchni obrzydliwą substancję materializującą myśli. Ponoć dawnemu temu nadano nazwę rzeczonej mazi - Xyanide, co uczynił jakiś porąbany developer (Ziemia, ok. 2004 r.). Ta mała katastrofa sprawiła, iż Aguira zwęszyła swoją szansę ucieczki. Skupiła się na dobre i w swojej wyobraźni wygenerowała nieprzyjazne otoczenie pełne wrogów. Drake, kapitan statku eskortowego, dwoi się i troi, aby nie dopuścić do spektakularnej ucieczki...

To, co przeczytałeś, nie stanowi wstępu do kolejnej książki sci-fi. To przedstawiona w telegraficznym skrócie fabuła gry Xyanide - shooterka, co to wylądował właśnie na Xboxie. Na nadmiar podobnych tytułów X nie narzeka, toteż ochoczo przystąpiłem do zabawy. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to konwencja 2,5D. O ile w przypadku platformera łatwo to wytłumaczyć, tak w tym przypadku nie całkiem. Uogólniając - statki robią swoje, a tło swoje. Dla przykładu, suniesz w wąskim tunelu, po chwili kamera wykonuje obrót o 360 stopni, ale Ty obserwujesz statek z niezmienionej perspektywy. Trochę to dziwnie wygląda, a w dodatku dezorientuje, bowiem strzelasz nie tylko do statków kołujących wokół



Ciebie, ale także tych w tle, większych natrętów lub uzbrojonych twierdz (hmm). Ponieważ momentami można się pogubić, który przeciwnik jest w zasięgu Twoich dział, a który zbyt "głęboko", ci pierwsi jarzą się na czerwono, co cholernie ułatwia ocenę sytuacji. Choć początkowo na to

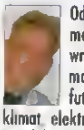


nie wpadłem, w pewnym momencie doszło do mnie, że Xyanide opiera się o schemat znany z Geometry Wars - lewą gałką kierujesz statkiem, a prawą strzelasz w dowolnym kierunku, niezależnie. Pod prawym triggerem znajduje się przełącznik priorytetowej broni, a pod lewym aktywujesz celownik naprowadzający rakiety (należy przerwać na chwilę ogień i przytrzymując LT nakierować celownik prawą gałką). Namierzanie odbywa się niczym w Panzer Dragoon oraz Omega Boost, tyle że nie ma mowy o wypuszczeniu 20 rakiet jednocześnie, nie ma co marzyć o wielkim BUM. A, właśnie, dostępne pukawki nie zrobiły na mnie większego wrażenia - blastery, "groszki", lasery, bomby i inne, klasyczne zabawki, nawet podpakowane, nie pozwalają poczuć się panem i władcą przestrzeni kosmicznej.

Zasłyszałem gdzieś, że monotonia potrafi zabić. A Xyanide jest monotonnym shooterem. Pierwsze 4 etapy są do siebie bardzo podobne, tj. tła i przeciwnicy (nawet sub-bossowie) utrzymani są w podobnym stylu. Kolejne dwa... zupełnie zmieniają charakter - ze świata mechanicznego trafiasz do organicznego, w którym przeciwnicy wyglądają jak płaszczki dryfujące w oceanie bezkresu myśli Aguiry (?). Problem w tym, że na całość składa się właśnie 6 poziomów. Każdy z nich wieńczony jest walką z potężnym bossem, którego trzeba delikatnie "dziobać". Co by było raźniej, do zabawy w trybie kooperacji można zaprosić znajomego, również przez Xbox Live.

Xyanide wygląda całkiem efektownie, sporo się dzieje na ekranie - są ruchome elementy, latającego jak opętane jednostki wroga, wypluwane pestki, rozbłyski... Ruch, jednym słowem. Szkoda zatem, że gra nie może się rozkręcić, wypiąć kopa w du**ko. I pomyśleć, że dłubano nad nią aż 2 lata! □

Einhander bis?



Odpalam grę i mówię: Einhander wrócił! Jest mocno futurystyczny klimat, elektroniczne muzo i podobnie wyglądający statek kosmiczny. Godzinę grania - kurczę, no nie do końca. Einhander na PSX-a był lepszy. Co nie sprawdziło się w Xyanide? Co zaskakujące - najłatwiejsze do zrobienia rzeczy. Gra praktycznie nie oferuje nowych leveli zmuszając Gracza do podróży po tych samych industrialnych tunelach. Robi się bardzo nudna, nie pomagają nawet renderingi w stylu paskiej "Katedry". Jak zawsze w tego typu grach rządzi tryb na dwóch (ale ta powtarzająca się scenografia, ech). Fajnie sprawdzo się też patent z dwoma rodzajami broni. W sumie mam jedno spostrzeżenie po zabawie w Xyanide - zrobcie sequel Einhander! □ [dżoja]

Ocena: 6+

WERDYKT HMa



7 6 6 **6**

Shooter bez charyzmy, za rok nikt nie będzie o nim pamiętać

PLUSY	MINUSY
▲ rozwałka	▼ monotonia
	▼ lepkie uzbrojenie

SOUTH PEAK INT
PLAYLOGIC
STRZELANINA
GRY PODOBNE
Geometry Wars
NIEZNANY

OCENY: 1-2 GRACZY, ONLINE: 2 | 7

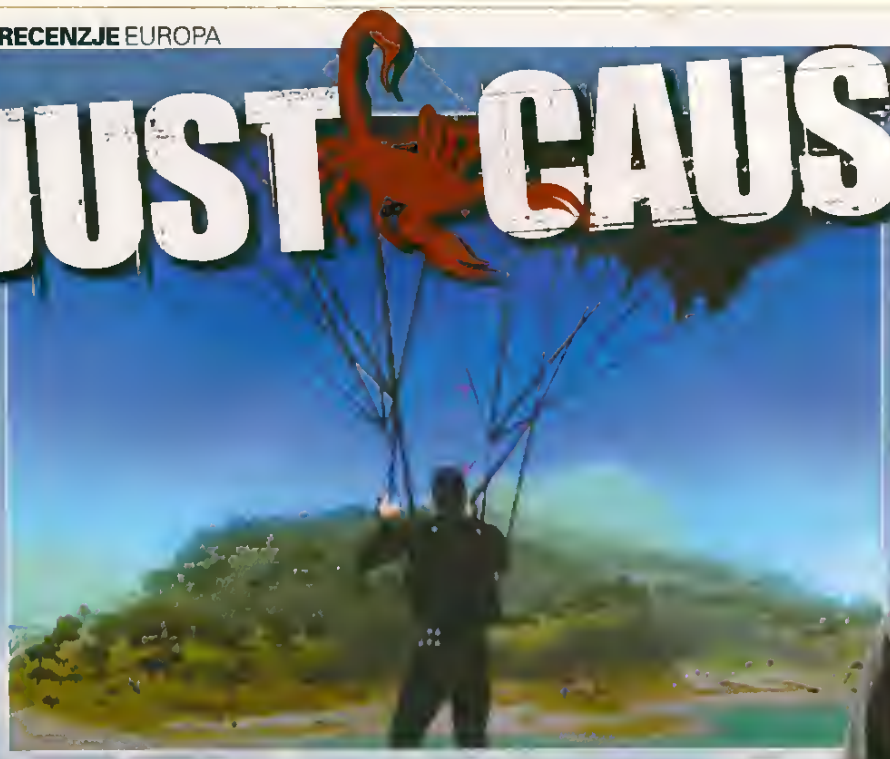
UNITED COMPUTERS SERVICE

AL. WYSZYŃSKIEGO 12 ŁÓDŹ 94-042 TEL. 0 42 689 87 87

PSX PS2 PSP XBOX XBOX360 GAMECUBE GAMEBOY DUALSCREEN

JUST CAUSE™

SWOBODA Z GTA, DESIGN ŚWIATA Z FAR CRY, KLIMAT Z TOTAL OVERDOSE, ROZWIĄZANIA Z THE MERCENARIES I PURSUIT FORCE - NIBY MISZ-MASZ, ALE JUST CAUSE DAJE TEŻ DUŻO OD SIEBIE.



- Antonio, jak mogłeś! Z własną pasierbicą, i to jeszcze w spizamil Te małe, biedne ogóreczki...
- Głupia, to pasierbica Lorenza! Moją pasierbicą jest Andrea, o czym dowiedziałem się zaraz po tym, jak Jimena uciekła z Ernestem!
- Przecież Ernest to jej wujek... No i ona nie jest już z Ulisesem?
- Ulises wyjechał z San Esperito zaraz po tym, jak Armando przyznał, że jest jego ojcem, a pokojówka podsłuchała, że ukrywał to z Georginą od wielu lat. Zresztą Tamara też nie jest bez winy - zrobiła to z Robertem, Pepe i Carlosem, a potem jeszcze urodziła dziecko Alfredo!
- A Hortensja...

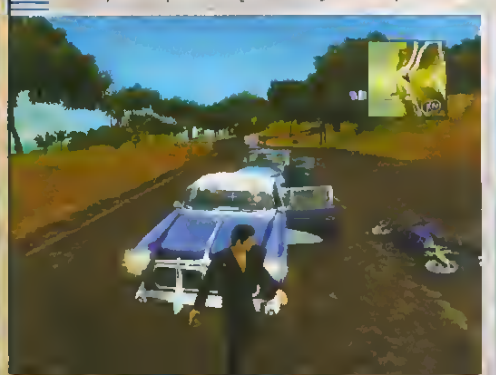
Gulp. Nie, to nie jest aluzja do wenezuelskich, brazylijskich czy argentyńskich telenowel, nie jest to nawet nawiązanie do dwustu pięćdziesięciu dziewięciu sportowych serii, jakie co roku wydaje Electronic Arts. Chcę tylko, byś wczuł się w południowoamerykański klimat. Klimat tropikalnej wyspy San Esperito, a w zasadzie całego archipelagu wysp, ostro pociętych rzekami, zatokami, plażami i pasmami górskimi. Gdzieś między lasy i wijące się wzdłuż wyżyn uklepane drogi wciśnięto ludzkie osady; większe miasta znaleźć można najczęściej przy linii brzegowej, choć i w głębi lądu stoją gęste zabudowania. Ale powiedzieć, że San Esperito jest duże, byłoby nie na miejscu. Nie jest duże. Jest ku***sko wielkie! Zapomnij o San Andreas - to liche przedmieście w porównaniu do tego, co zafundowali nam autorzy Just Cause. 1000 kilometrów kwadratowych (no, przelicz sobie - jakieś 32 km na 32 km) obszaru, który mozesz przebyć. W tych pięknych okolicznosciach przyrody lądujemy w ciele Rico Rodrigueza, agenta CIA, specjalisty od militarnych przewrotow. Prezydent San Esperito sprawił sobie podejrzanie dużą ilość wzbogaconego uranu, co nie podoba się Stanom Zjednoczonym.

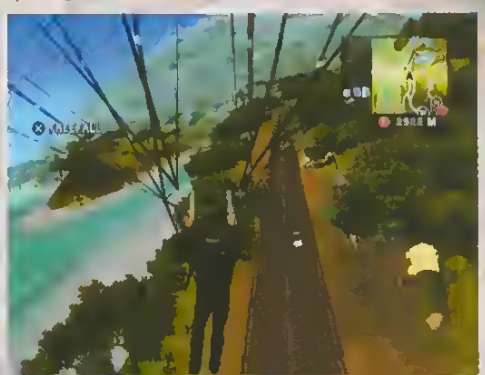


Działający pod przykrywką Rico ma pomoc rewolucjonistom w przejęciu władzy na archipelagu, a osiągnie to w niespotykanym wcześniej w grach wideo stylu

Viva la revolution!

Rico rozpędza się na motocyklu, tuż przed urwiskiem pociąga za sznurek spadochronu - czasza rozkłada się, ciągnąc bohatera ku górze. Po kilkuset metrach lotu bohater ląduje na radiowozie i wsiada do środka przejmując nad nim kontrolę. Pościg trwa i po chwili fura jest już solidnie obita, czas więc na przesiadkę - wystarczy przenieść się z wnętrza auta na jego dach, a następnie skoczyć na brykę jadącą drugim pasem. Robi się jeszcze bardziej gorąco, czas więc na zmianę pułapu. Rico wyciąga grappling hook, namierza ostrzeliwujący go samolot i strzela - linka zaczepia się i wciąga go do góry. Rozkłada się spadochron, ale umiejętnie lawirując w powietrzu nasz heros chwyta się skrzydła latającego obiektu, a po chwili jest już w środku. MOC! Just Cause stanowi esencję takich właśnie widowiskowych akcji. Przeskoczenie z jednej fury na drugą to małe piwo, ale gdyby tak radykalnie zmienić rodzaj środka lokomocji? Jeden helikopter można już w powietrzu zamienić na następny, analogicznie na wodzie - po co śmigać kutrem rybackim, skoro tuż obok przepływa właśnie łódź wyścigowa? Grappling hook to niesamowity wynalazek, a gdy już nauczysz się go obsługiwać, zaczniesz czerpać z gry zakamuflowane dotąd pokłady rajcowności. Ale i zabawa ze spadochronem daje potężnego powera, zwłaszcza że mozemy go użyć nawet jadąc na dachu auta - wystarczy tylko wcześniej dobrze je rozpędzić. Podczas unoszenia się w powietrzu można spadochron zamknąć, co pozwoli Rico swobodnie pikować głową w dół - wibracje Dual Shocka pieszczą łapska, powietrze nadyma czarne wdzianko bohatera, a gdzieś tam w dole widać cel, który zaraz mamy przejąć. Rozłożenie czaszy kilkanaście metrów nad ziemią i oto jesteśmy w środku wrogiego obozu, wśród zdezorientowanych sługusów El Presidente. MOOOOOOOC!!!







◄ Spadochron to jeden z najciekawszych patentow Just Cause, zwłaszcza że w tym okurat przypadku fizyka została oddana wzorowo.

Rico co ma trykot

Rico Rodriguez to nowy twardziel w grach wideo - czarne spodnie, czarna koszula, lańcuszek z krzyżem na piersi, włosy zaczesane do tyłu i palec wskazujący spust z niespotykaną częstotliwością





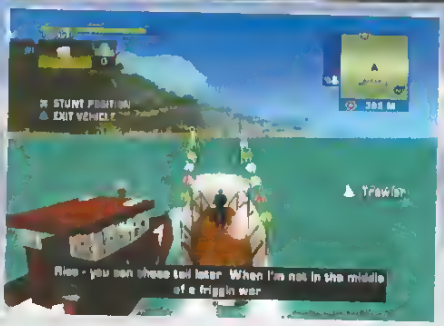
Udało nam się rozszyfrować twórców i znaleźć ich inspirację - na okładce Just Cause Rico wpatruje się w zawieszony gdzieś punkt niczym napastnik Realu Madryt Raul Gonzalez. Latynoska krew! [koso]

Rozpoczęcie rozgrywki bowiem, tak samo zresztą, jak większości, jeśli nie samych gier, co ostatnio zwykliśmy na rozmiar wyspy i fakt, iż drogi nie zawsze prowadzą tam gdzie byśmy chcieli. Tu niestety pojawia się pierwsza skaza - autorzy zapomnieli zaimplementować drobiazg zwany fizyką. Kolizje z innymi pojazdami jeszcze jakoś ujdą, ale spróbuj rozpędzić się i zeskoczyć na motocyklu z urwiska - wygląda to komicznie. Podczas pływania czy latania tego problemu nie ma, ale już podczas pieszych wycieczek pojawia się inny szkopuł. Rico podchodzi pod niemal pionowe góry, z płaskich ścian ześlizguje się jak figura woskowa, a animacja jego ruchów woła o pomstę do nieba. I na tym niestety utyskiwań nie koniec, choć póki co zajmiemy się przyjemniejszymi aspektami Just Cause.

Free-roamingez

Rewolucjonistom pomagamy na wiele sposobów. Najistotniejsze jest przejmowanie osad, a w konsekwencji całych prowincji (których w grze jest kilkadziesiąt). W sąsiedztwie zabudowań zagadujemy do szefa ruchu oporu, co rozpoczyna powstanie - eliminujemy siły porządkowe, rozwalamy granatami kilka blokad, a następnie albo likwidujemy szefa przybytku (zazwyczaj w mniejszych skupiskach ludności), albo zawieszamy flagę opozycjonistów na znak przejęcia obszaru (w większych miastach). Na dłuższą metę jest to trochę nudne, bo każde przejęcie wygląda podobnie, a do tego dochodzi jeszcze uzyskiwanie stref wpływu dla kartelu Riojas, przez współpracę z którym musimy dobrać się do skóry kokainowej rodzinie Montano. Rico załatwia więc sprawy dwutorowo, awansując w hierarchii zarówno Gorrillas (rewolucjoniści), jak i Riojas.

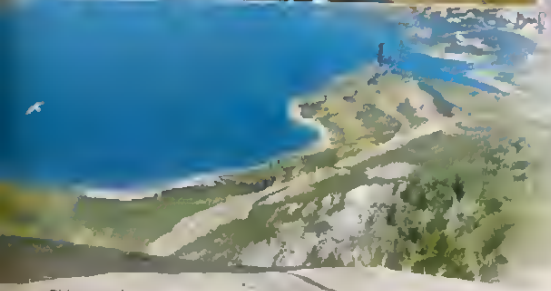






◀ Kuter rybacki to kiepskie narzędzie do prowadzenia pościgu. Wypadałoby znaleźć motorówkę





Sidequestów jest zresztą znacznie więcej. Zabawa w chłopca na posyłki, przejmowanie wallizek z dokumentami, morderstwa niewygodnych osób - to wszystko daje nam punkty prestiżu, które z kolei przekładają się na rangi. Te dają nam dostęp do lepszych pukawek i przydatniejszych aut, które znajdujemy w licznych rozrzuconych po San Esperito save pointach. A i na tym nie koniec, dochodzi bowiem element zbieractwa - na szczęście nie tak namolny jak w GTA, bowiem lokalizację skrzynek do zebrania mamy na mapie. Jest ona miejscami mało czytelna, a dodatkowo pokazuje nam teren niezbyt szczegółowo. Jej zadania przejmuje na siebie widoczny na ekranie radar, dzięki któremu wiemy, w którym kierunku jechać.

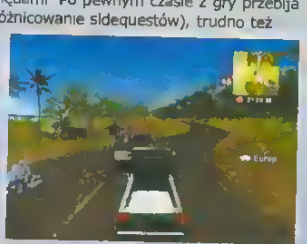
Dynamika rozgrywki w Just Cause daje w czerep, a autorzy postanowili to tempo podkręcić. Gdy akurat znajdujemy się głęboko w lesie i do najbliższej drogi mamy kilka minut biegu, warto poprosić centralę o zrzut potrzebnego nam pojazdu - wzorem kapitalnego The Mercenanes (z którego zresztą Just Cause sporo czerpie) pojawia się samolot transportowy i zrzuca nam sprzęt. W każdej chwili możemy też przenieść się do bazy, wystarczy że zażądamy transportu. Na miejscu możemy uzupełnić amunicję, podleczyć się i zachować stan gry. To ostatnie nie jest jednak sprawą życia lub śmierci - po zgonie w trakcie misji gra pozwala nam kontynuować zabawę od momentu poprzedzającego "game over", a przy tym nie tracimy spluw (co drażniło w GTA).

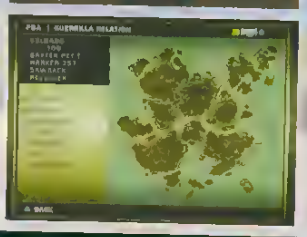
Las Teksturas

Engine zmajstrowany przez ekipę Avalanche Studios (i oryginalnie nazwany - Avalanche Engine) pozwala nam posmakować ogromnego świata bez chociby jednego loadingu! Byłem w autentycznym szoku. Dzięki temu San Esperito robi spójne wrażenie. Jest zresztą miejscem niezwykłym i nie zdziwiłbym się, gdyby część z Was rozpoczęła wędrówkę po okolicy zupełnie olewając wykonywanie misji. Designerzy dali spory popis, bo można tu zauważyć wiele smaczków odróżniających prowincje od siebie - na terenie jednej z nich stoją wiatraki w stylu holenderskim, a już kilka kilometrów dalej można się natknąć na imponującą elektrownię wiatrową. Do tego pola koki strzeżone przez zakapiorów w ciężarówkach, ogromne maszty telekomunikacyjne umieszczone na wyeksponowanych wzniesieniach, długie mosty prowadzące z wyspy na wyspę, kasyna, dyskoteki na otwartej przestrzeni - to robi ogromne wrażenie, a trzeba dodać, że przy podróży helikopterem można ogarnąć okolicę wzrokiem po sam horyzont (bardzo dobra widoczność). Jeśli teraz w niedowierzaniu zerkasz na ocenianczkę i dziwisz się, że mówię tu o wersji na PS2, wiedz iec musisz, że za wymienione wyżej fajerwerki autorom przyszło zapłacić ogromną cenę - konieczne było obniżenie jakości tekstur. I to obniżenie dramatyczne, bowiem jeśli nie ma się pojęcia o ogromie świata, gra prezentuje się niczym śmierdzący efekt przemiany materii dowolnego ssaka. Just Cause wygląda po prostu brzydko, na co jednak w obliczu ogromu świata należy przymknąć oko. Muzyczne przygrywki w tle świetnie pasują do atmosfery wydarzeń w grze, dobrze wypada też dubbing (szkoda, że wzbogaca mierne jakościowo filmiki).

I tak oto mamy cichy hit tej jesieni! Just Cause bije GTA: San Andreas na głowę pod względem wielkości obszaru, po którym przychodzi nam śmigać, ale nie dorównuje produkcji Rockstar pod wieloma innymi względami. Po pewnym czasie z gry przebija monotonia (niewielkie zróżnicowanie sidequestów), trudno też podejść bez emocji do spapranej fizyki (a to niby Havok 3!) i tekstur rodem z PSX-a. Ale San Esperito zwiedzałem z większym zapałem niż Nowy Jork w Ojcu Chrzestnym - niech to będzie jakiś wyznacznik dla fanów konsolowego free-roamingu. Viva la revolution! □

PS. Recenzję Just Cause w wersjach na Xboxa i Xboxa 360 znajdziecie w przyszłym numerze





▶ Mapa relacji z rewolucjonistami i San Esperito w całej okazałości



WERDYKT Kosa

7 7 8 **8**

Największy teren, jaki mieliśmy okazję zwiedzać na tej generacji konsol! Ale czy to wystarcza?

PLUSY	MINUSY
▲ PRZEOGROMNY świat!	▼ tekstury
▲ kaskaderskie akcje!	▼ fizyka
▲ klimat wyspy	▼ mało zróżnicowane zadania

EIDOS
AVALANCHE STUDIOS
STRZELANINA SAMOCHODOWA

OCENY: 1 GRACZ, ONLINE: 16+ JUŻ JEST



singstar Anthems

Pora zrzucić skórzaną kurtkę rockmana z SingStar Rocks! i wskoczyć w coś rodem z Sopotu - tym razem przyszła pora na muzyczne hymny ostatnich 30 lat.

Ambitna muzyka rozrywkowa w naszym kraju nie ma lekko - tak jak kiedyś zupełnie zmieniono ramówkę Radiostacji, tak dzisiaj na komercję musiało pójść Radio Bis. Ale alternatywne kawałki nie sprawdzają się wszędzie. W PE#106 zjechaliśmy z Mazzim SingStar Rocks! za zbyt niszowy soundtrack. SCEE wydając kolejną płytę SingStar (jak określiła to producentka serii, Paulina Bożek) poszło po rozum do głowy, oferując nam coś bardziej uniwersalnego.

Płyta - zamiast terminu "nowa część" - pasuje lepiej. Kolejnych SingStarów nie można traktować jak Final Fantasy. To po prostu następny SingStar. Zaskakuje natomiast liczba tracków - zamiast klasycznych 30, mamy tylko 20. Co prawda kilka piosenek w SingStarze zawsze było "do odstrzału", ale to już lekka przesada, szczególnie jeśli gra jest sprzedawana w standardowej cenie. Najbardziej frapujące jest jednak to, że i tak niektóre z kawałków w Anthems lądują w koszu. Do tytułowych hymnów nie pasują mało znane padactwa pokroju "I've Never Been To Me" czy "Making Your Mind Up", no chyba że ktoś lubuje się w teledyskach rodem z Sopot Festiwal '73. Olejmy to co kiepskie, skupiając się na szlagierach wydania. Bez wątpienia mocnym uderzeniem jest kombinacja weteranek muzycznej sceny, począwszy od Cher ("If I Could Turn Back Time" - jedyny kawałek bez teledysku) i Whitney Houston z czasów, kiedy nie łapano jej na lotniskach z woreczkiem pełnym dziwnych proszków ("I Wanna Dance With Somebody"), a kończąc na The Weather Girls (fajne "It's Raining Men") oraz rewelacyjnym kawałku Glori Gaynor "I Will Survive" (mistrzostwo). Po raz kolejny widzimy (słyszymy), że klasyki sprawdzają się bezbłędnie przy mikrofonie. Żeńska reprezentacja została wzmocniona przez współczesne piosenki: sympatyczny "Can't Fight the Moonlight", "Free" (ostatnio w GTA: Liberty City Stories) oraz "Don't Cha" (kawałek, którego nie wolno dać do śpiewania kolezance Twojej dziewczyny). Nie będę owijał w bawełnę - Anthems to najbardziej kobiecy ze wszystkich SingStarów, aż 13 tracków wykonują panie. W oczywisty sposób rodzi to problemy dla męskiej widowni. Praktycznie oprócz nucenia "Radio Ga Ga" facetom pozostaje jedynie patrzeć na teledyski girls bandów i słuchać (oraz oglądac) śpiewającą kolezankę/dziewczynę (niewłaściwe skreślić). No chyba że zadziałasz w duecie z damą Twojego życia - wtedy Anthems zyskuje drugie dno. Wyraźnie widać tutaj kobiecą rękę Pauliny Bożek. A oczywiście śpiewać wypada z kimś, bo karaoke nie ma. Spoko, tryb multiplayer Pass the Mic to nadal małe mistrzostwo świata.

SingStar Anthems przetestowałem na ludziach, którzy wcześniej nie mieli do czynienia z muzycznym wynalazkiem Sony - ten tytuł nigdy nie zawodzi. Jeśli jeszcze nie próbowałeś przetransformować Twojego PS2 w karaoke, najpierw zapoluj na SingStar 80s (polskie kawałki) albo pierwszego SingStara (kariera). Anthems to propozycja tylko dla wielbicieli serii. □

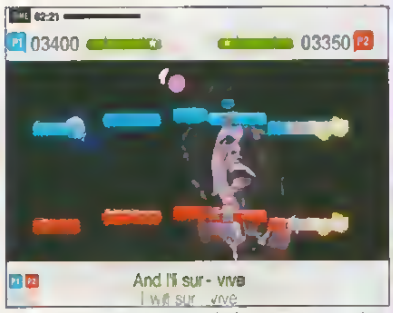
PS. Sony Polska nie planuje wydania SingStar Anthems w naszym kraju.



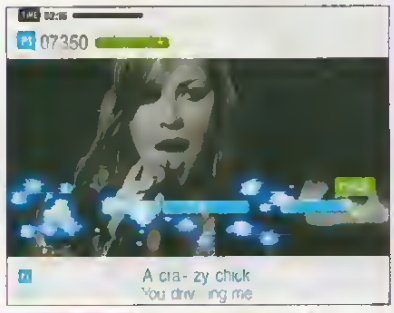




▲ Track miłości bm Ladena to jeden z czołowych kawałkow w Anthems



▲ Na kolonal "I Will Survive" to absolutny numer 1. tej edycji



▲ Tradycyjnie nie zabraknie średniaków - ile osób zna "Crazy Chick"?

LISTA TRACKÓW

1. Queen - Radio Ga Ga
2. Bonnie Tyler - Total Eclipse of the Heart
3. Take That featuring Lulu - Relight My Fire
4. Cher - If I Could Turn Back Time
5. Steps - Deeper Shade of Blue
6. Dead or Alive - You Spin Me Round (Like A Record)
7. Candi Staton - Young Hearts Run Free
8. Gloria Gaynor - I Will Survive
9. Bananarama - I Heard A Rumour
10. Pussycat Dolls - Don't Cha
11. Leann Rimes - Can't Fight the Moonlight
12. Charlene - I've Never Been To Me
13. 8ucks Fizz - Making Your Mind Up
14. The Weather Girls - It's Raining Men
15. Ultra Nate - Free
16. Scissor Sisters - Laura
17. Kim Wilde - Kids in America
18. Whitney Houston - I Wanna Dance With Somebody
19. Girl Aloud - Biology
20. Charlotte Church - Crazy Chick

Co tak mało?

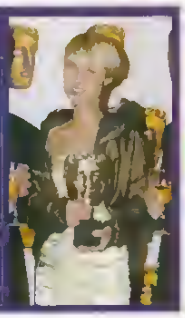


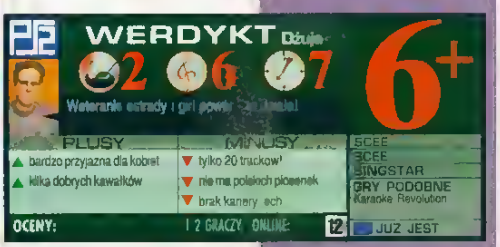
.. spytałem, widząc zaledwie 20 utworów zawartych w szostym już karaoke od Sony. Mniejszy budżet? Niemniej jednak większość kawałków jest wystarczająco znana i śpiewa się je całkiem przyjemnie. Ciekawi mnie za to obecność utworu Kim Wilde - "Kids in America", który zawitał też w kilku edycjach DDR-a przypadek? Anthems to zwykły "mission pack", nie wnoszący choćby jednego nowego trybu zabawy (mam nadzieję, że Legends będzie czymś więcej). Wiech już zawita w końcu na PS3 i next genowy SingStar, który umożliwi pobieranie wybranych przez siebie utworów muzycznych. □ [M@jk]

Ocena: 6

SingStar i parytet

W zeszłym miesiącu mieliśmy okazję porozmawiać z producentką serii SingStar, Pauliną Bożek, dzięki czemu poznaliśmy kilka sekretów śpiewanej sagi. Pora na dalsze info. Pierwotnie SingStar miał być prostą gierką dla dzieci (o tytule Singalong Safari) z jednym mikrofonem w zestawie! Dopiero Paulina wraz z resztą teamu postanowiła przekonać Sony do zmiany profilu gry. Co ciekawe, po zgodzie bossów firmy, Sony wyszło z założenia, że grę muszą współtworzyć kobiety. Powód? Miał to być tytuł "uniwersalny", przystępny dla obu płci. W ten sposób wprowadzono parytet - ponad 40 procent teamu developerskiego musiało być kobietami. Oprócz Bożek, kobiecy instynkt przydał się także przy pisaniu samej gry - jedną z głównych programistek została niejaka Charu Gupta. Za swoje zaangażowanie (i SingStar Party) Bozok otrzymała prestiżową, brytyjską nagrodę BAFTA w kategorii interaktywnych mediów. Foto z gali możecie zobaczyć obok. □ [dżujo]

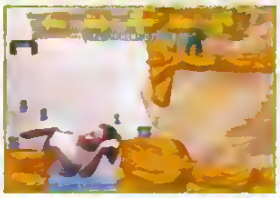






Lemmings





▲ Na obrazku wygląda to fajnie, w praktyce zbyt często zawodzi, niestety

Maszerujące przed siebie z obłędem w oczach stworki były bohaterami tak wielu gier, że już nic sensownego na ich temat wymyślić się nie da – tak przynajmniej myślałem sobie bawiąc się niedawno wersją na PSP. Tymczasem legendarny Team 17 mile zaskoczył, przygotowując w porcie na PS2 możliwość podpięcia do konsoli kamerki EyeToy. 20 wykorzystujących ten gadżet leveli to całkiem niezła odskocznia - czynimy przed ekranem wygibasy, tworząc dla lemingów mosty lub "ściany" uniemożliwiające wpadnięcie na kaktus. Na dalszych etapach czekają bardziej złożone mechanizmy, np. uruchamiana ruchem dłoni dźwignia. I byłoby fajnie, ale nie wszystko zagrało. Mimo możliwości kalibracji sprzętu kamera reaguje zbyt czule - soczewka EyeToya może jako fragment naszego ciała "czytać" np. umieszczony gdzieś daleko za plecami wazon, który z niewiadomych powodów stanie się dla lemingów przeszkodą nie do przebycia. Optymalnym rozwiązaniem jest gra na tle białego prześcieradła, ale komu będzie się je chciało każdorazowo rozwieszać? Jeśli Lemmings mają być prezentem dla dziecka, warto zadać o jego komfort psychiczny w tym aspekcie:)

No właśnie, najwłaściwszym odbiorcą tej produkcji będą małolaty "Właściwa" część gry to 120 starych leveli plus kilkadziesiąt nowych, do tego prosty edytor - stworzone w nim etapy możemy zgrać np. na memorkę kolegi. Zasady rozgrywki są stare jak świat - musimy zapewnić lemingom bezpieczne dotarcie do celu, wydając im po drodze proste polecenia (np. klikając na parasolkę gwarantujemy im bezpieczny lot z wysokiej pozycji, ikonka kilofu pozwoli przebić się przez przeszkodę itd.). I choć z Lemmings bawiłem się świetnie, to tak naprawdę nie ma tu absolutnie nic nowego, a obsługa EyeToya nie okazała się tak rajcowna, jak się spodziewałem. Czyteina grafika, sympatyczny dźwięk, fajna zabawa, ale to samo mieliśmy już w kilkunastu innych grach z zielonowłosymi głupolami w rolach głównych. Jeśli nie miałeś z nimi styczności, do oceny dodaj "oczko". □

WERDYKT Kuba

6 6 6 **6+**

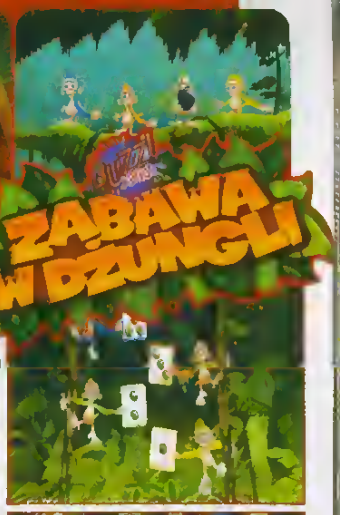
Gwoździ programu - ET - okazał się krzywo wbity

PLUSY	MINUSY
▲ wykorzystanie kamerki	▼ pozostawia sporo do życzenia

SONY | TEAM 17 | LOGICZNA | GRY PODOBNE

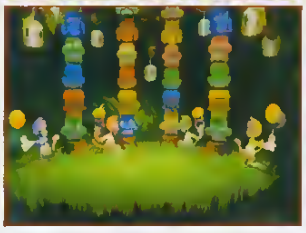
OCENY: | 1 GRACZ, ONLINE | 3 | 13.10.2006





BUZZ! JUNIOR: ZABAWA W DŻUNGLI

Pierwszy Buzz!, słynny za sprawą swych unikatowych kontrolerów, został przyjęty znakomicie. Od samego początku było wiadomo, że quiz muzyczny to dopiero początek serii gier opartych o te iście teletumiejowe manetki i że mają nadejść inne quizy: filmowy, sportowy (ten niestety nie będzie wydany w Polsce), czy też z wiedzy ogólnej. No i bum! Pupa zbita! Jest nowy Buzz!, ale taki, jakiego nikt się nie spodziewał.



Buzz! Junior: Zabawa w Dżungli to nie zabawa teletumiejowa, lecz zbiór mini-gierek z głupkowatymi małpkami w roli głównej. Konstruujemy swojego małpiszona dobierając mu koszulkę, ewentualne ozdoby łba itd., wybieramy długość rozgrywki i przystępujemy do zawodów złożonych z ogromnej liczby prostych mini-gierek - banalnych wręcz, można powiedzieć. Nie muszę chyba dodawać, że do czerpania pełnej przyjemności z zabawy potrzeba co najmniej trzech Graczy, choć oczywiście najlepiej, jak będzie ich komplet (czterech). Gierki są różnorodne, nastawione przede wszystkim na refleks, uwagę i pamięć, choć znaleźć tu można też zadania stawiające na zręczność, tudzież praktycznie całkowicie uzależnione od szczęścia. Co by za dużo nie mówić - przykłady przedstawią to najlepiej. Mamy tutaj odtwarzanie kolejności kolorów hipopotamów, jakie wskoczyły do sadzawki, wspinanie się po linach z omijaniem kolców i łapaniem owoców (wciśnięcie przycisku przenosi małpkę z jednej strony liny na drugą), grę w jednorękiego bandytę, rzucanie w siebie owocami niczym w klasycznym Scorch, czy np. wyścig - kto pierwszy rozpozna, który z pojawiających się nagle na scenie czterech hipopotamów różni się jakimś szczegółem od pozostałych (trzeba wcisnąć odpowiedni kolor). Proste to i głupkowate, choć znaleźć tu można naprawdę polewkowe zadania - np. jedna z małpek musi przebiec pod prąd po poruszającym się taśmociągu, podczas gdy inne zawieszone są na linach i bombardują przeciwnika różnymi rzeczami.

Co zasługuje na uznanie: grafika jest bardzo estetyczna i kolorowa, stylem dobrana do klimatu rozgrywki, a sam szpil jest w pełni spolszczony - włącznie z dołożonym kobiecym dubbingiem rodem z programów dla dzieci (naprawdę fachowo to dobrano). Nie ma co jednak ukrywać - Buzz! Junior: ZwD, jak sama nazwa wskazuje, jest przeznaczony przede wszystkim dla dzieci. □

WERDYKT Kaliego

7 8 6

Tym razem zamiast teletumieju - zbiór mini-gierek

PLUSY	MINUSY
▲ dla dzieci	▼ dziecinne
▲ ogrom[illegible] mini-gierek	▼ proste

SCE | RELENTLESS SOFT. | UNIA | GRY PODOBNE

OCENY: | 1-4 GRACZY ONLINE | 3 | 17.10.2006



Transmiter FM
Tylko !!- 29 zł
Radiuch
bezprzewodowo
Mp3/MP4,PSP,Discma
[illegible]
[illegible]



Słuchawki Stereo
Tylko !!- 6 zł
Rewolucyjnosłuchawki do PSP,MP3,MP4 ,Walkmanów,itd . Słuchawki ze smyczą oraz uchwytem .



Power Inverter
150-300 Watt
Tylko !!- 99 zł
Światowa nowość 220-230 Volt w Aucie Teraz to możliwe - rewolucyjny przetwornica napięcia z 12 Volt na 220 Volt Idealna do podłączenia komputera w aucie,ładowarki telefonów,TV,konsol itd ładowania MP4/MP3 Już nigdy nie zabraknie prądu :) Małe rozmiary !!! 2 LATA GWARANCJI



MP3 - M04
1GB- 159 zł
512MB-109 zł
7 kolorowy ekran Radio z możliwością nagrywania Dyktafon do 140 godzin nagrania Książka telefoniczna Polskie Menu oraz instrukcja Funkcja karaoke Czyta foldery z pozostawioną muzyką Funkcja dysku !!!



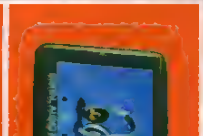
MP4-T26
1GB-239zł
Duży ekran 1,8 Cala Radio z możliwością nagrywania Dyktafon do 140 godzin nagrania Przeglądarka zdjęć Polskie Menu oraz instrukcja Funkcja czytania plików TXT (e-Książka) Wbudowane gry



MP4-T31
1GB-219zł
512MB-169zł
Ekran 1,8 Cala Radio z możliwością nagrywania Dyktafon do 140 godzin nagrania Przeglądarka zdjęć Polskie Menu oraz instrukcja Funkcja czytania plików TXT (e-Książka) Tylko 7 mm grubości



MP4-M06
1GB-209zł
512MB-159zł
Ekran 1,8 Cala Radio z możliwością nagrywania Dyktafon do 140 godzin nagrania Przeglądarka zdjęć Polskie Menu oraz instrukcja Funkcja czytania plików TXT (e-Książka) 2 Głośniki STEREO



MP4-T30
1GB-259zł
Duży ekran 1,8 Cala Radio z możliwością nagrywania Dyktafon do 140 godzin nagrania Przeglądarka zdjęć Rewolucyjna jakość wyświetlacza Funkcja czytania plików TXT (e-Książka) Wbudowane gry

www.TECHSTAR.pl
Tel\Fax 077 4540323
Mobil. 0601963444
TECHSTAR
Ul.Minkusa 6
45-592 Opole
Dostawa w 24 godziny - Koszt wysyłki Tylko 9 zł -Prowadzimy sprzedaż ratalną !





◀ Ochroniarze, policjanci, oddziały SWAT - w tej grze każdy chce, kurde, zarobić kulkę.

reservoir dogs

Licencjonowane psy



Nie ma się co oszukiwać - są gangsterskie filmy, które mają gigantyczny potencjał do cyfrowej adaptacji ("Ojciec chrzestny"), są i filmy, których próba przeniesienia na konsole sensu nie ma. "Wściekłe psy" zaliczają się do tej drugiej kategorii. Robienie gry na bazie filmu Tarantino było pomysłem szalonym. Ale nie jest tak źle. To znaczy: nie jest źle jak na tak mały budżet oraz kilka miesięcy developingu. Świetnie sprawdza się patent z braniem zakładników. Nawet "etapy jeżdżone" nie są złe. Tylko że licencja nie daje szansy na rozwinięcie skrzydeł - gra wpada w schemat, a Gracz się nudzi. ☐ [dzujo]

Ocena: 7-



"Kradnę z każdego filmu, jaki kiedykolwiek powstał. Jeśli komuś to się nie podoba, to niech nie chodzi na moje filmy. Wielcy artyści kradną, nie robią czegoś swojego" - powiedział Quentin Tarantino w 1994 roku, zanim jeszcze to inni zaczęli kraść od niego. A zaczęło się od "Wściekłych psów" - mocnego, brutalnego kina, które teraz doczekało się gry. Reservoir Dogs również kradnie. Czas. Na szczęście tylko recenzentom, bo nikt więcej po ten tytuł nie powinien sięgać.

Zresztą z "Wściekłych psów" zostało co najwyżej "Wść p", bo licencja jest strasznie podła. Swej facjaty i głosu użyczył jedynie Michael Madsen, którego kariera zalicza taki dół, że musi grać nawet w filmach kręconych w Polsce - nic więc dziwnego, że w przeciwieństwie do Harveya Keitela, Tima Rotha czy Steve'a Buscemi schylił się po te kilka dolców od wydawców gry. Wizerunki reszty bohaterów można jednak poznać zarówno po wyglądzie, jak i po głosie (zwłaszcza gość imitujący Buscemiego wypadł przekonująco). Gra podąża torem filmowego scenariusza (jego wzorem dorzuca także przestawioną chronologię) i przedstawia nam wydarzenia rozgrywające się po napadzie. Ekipa najemników, nosząca "kolorowe" pseudonimy po to, by wiedziała o sobie jak najmniej, na różne sposoby dociera do umówionej kryjówki. W głównej mierze na przebiciu się przez kordony policji polegają misje chodzone. Autorzy wrzucili tu patent z żywą tarczą, ale odpowiednio go rozwinęli (aż za bardzo, ale o tym za chwilę). Chwytamy sobie np. sprzątaczkę i idziemy przed siebie. Gdy pojawiają się policjanci, proponujemy im rzucenie broni (R2). Jeśli się nie zgodzą, lekko obijamy zakładniczkę ("X"), a wówczas funkcjonariusze łagodnieją. Gdy teraz weźmiemy ich na muszkę (L1), możemy sobie ustawić ich tam, gdzie się nam podoba, a wciskając R2 kazemy im kląknąć na ziemi z rękami na głowie. Możemy przejść praktycznie całą grę zabijając po drodze raptem kilka osób, co jest jednak potwornie monotonne. Możemy też iść na tradycyjny żywioł, pakując śrut w szwadrony gliniarzy - zdecydowanie bardziej rajcowny, ale i trudniejszy sposób. Sprawę nieco ułatwia Bullet Festival - mutacja bullet-time'u, który można odpalić po naładowaniu wskaźnika adrenaliny. Zależnie od wybranego sposobu gry na końcu czeka na nas jedno z 3 zakończeń. Żadne z nich nie jest warte przechodzenia tej gry.

Dzięki tzw. urozmaiceniu kilka leveli spędzimy za kółkiem auta. Motywacja fabularna jest bardzo fajna - musimy np. jako Mr Blonde zasuwać przez miasto ze skrępowanym (w sensie związanym, a nie ze się wstydzi) gliniarzem w bagażniku, utrzymując odpowiednią prędkość - w innym wypadku facet wyskoczy i nawieje. Z kolei jako Mr Brown (w filmie Quentin Tarantino, w grze – anonimowy zbitek brzydkich tekstur, tak, jestem złośliwy) będziemy stopniowo tracić wzrok, co jest przedstawione w formie pojawiających się na ekranie krwawych plam, skutecznie zmniejszających pole widzenia. Niestety, sekwencje w aucie są totalnie schrzanione. Developerzy zapomnieli o modelu jazdy, spieprzyli kolizje, a nazwanie ruchu aut "jazdą" byłoby sporym nadużyciem.



▲ "Pod ścianę frajerze, bo facet straci ucho"

Marudzę, więc dla przeciwwagi ciepłe słowa - oprawa muzyczna zwala z nóg! Przeniesione żywcem z filmu kawałki wpadają w ucho natychmiast i świetnie nadają się do nucenia przy goleniu - "Stuck In the Middle with You" zwłaszcza;). Dubbing, mimo że w sesjach nagraniowych nie brali udziału aktorzy znani z filmu (ze wspomnianym wcześniej wyjątkiem), wypadł bardzo udanie - legendarne dialogi brzmią podczas scenek przerywnikowych doskonale. Z resztą warstwy technicznej jest już znacznie gorzej, bo grafika to kaszanka w najczystszej postaci. Framerate, animacja postaci, oświetlenie - to jak składniki pizzy, której nie byłbyś w stanie przetrawić. Zmusiłem się do przejścia Reservoir Dogs, satysfakcję mając przy tym niewielką. Ocena i tak jest zawyżona, jak to w przypadku fanów filmu bywa, więc weź na to poprawkę. We "Wściekłych psach" słowo "fuck" pada 269 razy (10. miejsce na liście wszech czasów; prowadzi inny film Tarantino, "Pulp Fiction") – frustracja towarzysząca grze pozwala pobić ten rekord, zwłaszcza że czasu jest więcej (ale i tak niewiele, ok. 8h). Chętny? ☐

Resztki po psach



"Wściekłe psy" to jeden z najbardziej kultowych filmów w historii kina (8.4 punktów na IMDB). To brzmi banalnie, ale Tarantino za 1,2 mln dolarów zapewnił sobie bilet do pierwszej ligi branży filmowej. Jego film zostawił po sobie wiele, stając się inspiracją dla kolejnych reżyserów, a także i deweloperów. W japońskim Total Overdose, w scence po uratowaniu brata w kwaterze DEA Tommy nazywa Ramiro Mr. Pink. Także i autorzy oryginalnego GTA otwarcie przyznawali się do inspiracji dziełem Tarantino. Największy (?) wkład w przeniesienie "Wściekłych psów" mieli jednak Polacy z firmy Nekrosoft. Wydana w 1999 roku strategia turowa miała parodiować wszystko: od polityki (hasło wyborcze "Zimno, głodno ch""wo") aż po kulturę masową (akcja z "Czarodziejką z Księżyca"). Niestety, bardziej skupiono się na obyczajowych kontrowersjach zamiast na samej grze. ☐ [dzujo]

WERDYKT Kosa

5 & 9 / 5

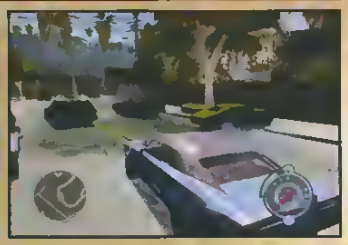
5

Czy Reservoir Dogs ma coś wspólnego z powiedzeniem o psie z kulawą nogą?

PLUSY	MINUSY
▲ oprawa dźwiękowa	▼ kadłubowa licencja
▲ Michael Madsen	▼ monotonia
	▼ wykonanie

EIDOS
VOLATILE GAMES
STRZELANINA
GRY PODOBNE
Dead to Rights

OCENY: 1 GRACZ, ONLINE - 18 JUŻ JEST





◀ Będąc w tej pozycji gość już G nic nie zrobi, chyba że kawałek dalej rozpęta się strzelanina

Pila



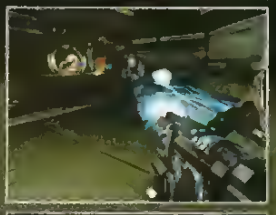
WARPATH

WARPATH TO TAKI UNREAL TOURNAMENT, TYLE ŻE W WERSJI OKROJONEJ. TAK JAKBY BETA-WERSJA.



◀ Ściera czy Ty wpadłeś na ten genialny pomysł, aby właśnie do TEGO screena zrobić komentarz? Jeśli tak - szczere gratulacje!!! [HIV]



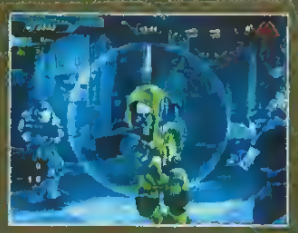




Planeta Kaladi, gdzieś tam w zapyziałym wszechświecie. Zamieszkują ją 3 frakcje, które za sobą nie przepadają: The Ohm, The House of Kovos oraz The Coalition. I tyle powinno Ci wystarczyć, Czytelniku, w kwestii fabuły, gdyż rzeczona nie jest ważna. Ważne, że WarPath jest tanim klonem Unreal Tournament, a zatem szybką strzelaniną z widokiem z perspektywy pierwszej osoby osadzoną w klimacie s-f. Po wybraniu jednej z 3 ras przystępujesz do młócki. Mapy są proste i schematyczne do bólu, a i zazwyczaj nie porażają gabarytami. Znane z UT klimaty - design lokacji został żywcem zerżnięty, lecz potencjał nie wykorzystany. Przed każdym starciem musisz dokonać wyboru broni, której chcesz używać (możesz dzierżyć 2 spluwy jednocześnie i przełączać je w dowolnym momencie). Łącznie w grze zaimplementowano jedynie 6 pukawek, aczkolwiek wyraźnie zróżnicowanych, zaś odpowiedni dobór arsenału ma znaczenie strategiczne. Najbardziej efektywną giwerą zdaje się być shotgun. Oprócz niego dostępne są m in. karabin maszynowy, wyrzutnia granatów oraz rakietnica. Pukaweczki można upgrade'ować za sprawą tzw. Combat Augmentation Module (CAM), zdobywanych od poległych przeciwników, w 3 fazach - np. dopakowana rakietnica (notabene nazwana The Judge:) potrafi namierzyć jednocześnie aż 4 cele. Ponadto, w każdym momencie możesz skorzystać z ataku melee - wielką kosą (Vibro Blade, a la ta dzierżona przez Convenantów) pociągnąć oponenta przez piery lub wepchnąć we flaki, co sprawdza się wyśmienicie w trakcie bezpośredniej konfrontacji. Oczywiście kolejne pukawki zdobywasz w miarę postępów w grze. A teraz wspomnę o kwasie, bo inaczej nie mogę się wyrazić o zmianie magazynków z amunicją. W przypadku shotguna operacja ta trwa ok. 7 sekund (!!!), a zatem w międzyczasie można zostać sfragowanym co najmniej 10 razy. Biorąc pod uwagę "szybką naturę" WarPath, patent ten uznaję za idiotyczny i obwieszczam, że napsuł mi kilka litrów krwi.

Nie lepiej wypada ogólna mobilność zawodników (defaultowo walczą 4-osobowe teamy) - o ile bieganie jest w porządku, tak obracanie się i strafe'owanie wołają o pomstę do nieba. Pełny obrót wokół własnej osi zajmuje ok. 2,5 sekundy (maksymalna czułość gałki na wychyleniai), a w trakcie strafe'u... nie wiem, może włącza się pole siłowe utrudniające ten jakże "mało ważny" manewr w grach FPS? Szczególnie bolesne jest to w trakcie pojedynku z przeciwnikiem, który biega i podskakuje wokół Ciebie - można znieść jajo. Uogólniając, sterowanie to padaka i momentami można odnieść wrażenie, że developer zapodał tryb bullet time lub zapomniał czegoś "odfajkować" w kodzie. Jedynym pocieszeniem jest zaimplementowanie trybu sprinterskiego, który można odpalać "co jakiś czas", pomagającego w trakcie ucieczki/pogoni.

WarPath nie ociera w innowacyjne tryby zabawy, bo, nie oferuje żadnych, których ze świecą można by szukać u konkurencji. Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag oraz Frontline Assault. Pierwsze 3 są Ci doskonale znane, natomiast Frontline Assault polega na okupowaniu strategicznych punktów na poszczególnych arenach (na zasadzie "zdobądź i ubezpiecz") oraz rozwalce bazy wroga (zajawka znana z UT2004). Młóckę na kilku mapach Frontline Assault umilają pojazdy (4 rodzaje), z których można korzystać, a nawet kooperować, np. jeep The Razorback pozwala jednemu Graczowi prowadzić i strzelać ze zintegrowanego działka, a drugiemu naparzać z wyrzutni rakiet. Niestety, z uwagi na małe tereny działań korzystanie z pojazdów mija się z celem. Ponieważ boty są nieco głupie, trzeba szarpać na najwyższym poziomie trudności - tylko wówczas można mówić o jako taim wyzwaniu, choć i w tym przypadku można zdjąć kilku idiotów biegnących prosto pod lufę, ew. nie reagujących na faszerowanie ołowiem ich pleców. Należy jednak wziąć pod uwagę, że ta gra została stworzona pod kątem wieloosobowej młócki (LAN oraz online). Niestety, występują pewne niedogodne ograniczenia: w trybach Deathmatch i Team Deathmatch może rzeźniczyć jedynie 8 graczy, z kolei w Capture the Flag oraz Frontline Assault tylko 6. Dedykowane serwery mogą za to obsłużyć 16 graczy naraz.



Gra śmiga na engine'ie Unreala, jednak developer nie wysilił się, aby WarPath wyglądał i ruszał się tak dobrze jak UT. Przede wszystkim wkurzają monotonne lokacje utrzymane w szaroburej kolorystyce, momentami słabe tekstury, a także framerate (30 fps'ów) lubiący chrupnąć, szczególnie gdy panuje wzmożona zadyma. W ferworze walki irytuje fakt, że modele postaci są do siebie bardzo podobne, co niezwykle komplikuje sprawę. A przecież wystarczyłoby umieścić nad ich głowami kolorowe identyfikatory, ew. lekką poświatę. Muzyka i efekty specjalne są okej.

Jak się bawiłem z WarPath? Bez większych emocji. Pobiegałem, postrzelałem i powkurzałem się, po czym wyjąłem pytkę z czytnika i wkrótce odwiozłem do redakcji, bo wracać doń nie miałem zamiaru. Ta gra jest cholernie udziwniona, przekombinowana i momentami irytująca. Wielka szkoda. ☐

WERDYKT HIVa

6 7 6 **6-**

Prawie jak Unreal Tournament. Przeładowywanie shotguna = koszmar Freddy'ego Kruegera

PLUSY	MINUSY
▲ upgrade broni	▼ sterowanie (mobilność)
	▼ głupie boty przeładowywanie
	▼ podobne, monotonne mapy

GROOVE GAMES
DIGITAL EXTREMES
STRZELANINA
GRY PODOBNE
Unreal Tournament

OCENY: 1 GRACZ, ONLINE: 16 TBC NIEZNANY

bigmark multimedia
99-100 Słubice ul.Kościuszki 14A
Przyjmujemy zamówienia
telefax: 095 758 3807
kom: 603 166 712
email: info@bigmark.pl



PROMOCJA Xbox360
Premium + PGR3 lub
Perfect Dark =1729 zł
Core + gra = 1329 zł



Torba XBox 360 - licencja
239 zł

www.bigmark.pl

Konsole, akcesoria i tytuły nowe i używane. Zapraszamy do współpracy sklepy ... oferujące ... sklepy, ... stacjonarne ...

XBOX 360		Kierownica Speedster 3 Forc.	319 zł
Faceplatte - różne motywy	99 zł	Mata do tańca Bigben	49 zł
Headset Microsoft	99 zł	Mini Pad grey,silver	43 zł
Kabel Advan. SCART AV MS	109 zł	Pad analogowy black,silver	49 zł
Kabel HQ S-Video Bigben	79 zł	Pad analogowy FC Bayern M.	66 zł
Kabel HQ VGA Bigben	79 zł	Pad Body Bigben	199 zł
Kabel HD VGA AV Microsoft	129 zł	**PLAYSTATION 2 SLIM**	
Karta pamięci 64MB Microsoft	149 zł	MiniPAD radiowy Bigben	99 zł
Karta Live Gold 3 miesiące	99 zł	Multitap uniwersalny Bigben	59 zł
Karta Live Gold 12 miesięcy	249 zł	Torba Carrying Bag Bigben	99 zł
Karta Live Points 2100	129 zł	**SONY PSP**	
Pad kablowy Microsoft	149 zł	Cleaning & Protection Kit	22 zł
Pad radiowy Microsoft	199 zł	Get connected USB Datel	53 zł
Pilot uniwersalny Bigben	69 zł	Torebka Bigben	29 zł
Play Charge Kit Datel	95 zł	Zestaw głośnikowy stereo	129 zł
Radiowy Network Adapter MS	349 zł	**XBOX**	
Transfer Kit Datel	95 zł	MiniPAD Cristal Bigben	95 zł
Twardy dysk 20 GB Microsoft	429 zł	Pad Body Bigben	159 zł
PLAYSTATION 2		Pad XS mały - różne kolory	95 zł
Action Replay + 8MB Datel	139 zł	**GAME CUBE**	
Kabel RGB-SCART AV	25 zł	Karta pamięci 4MB Bigben	19 zł
Karta pamięci 16MB Datel	99 zł	Karta pamięci 64MB Bigben	65 zł
MiniPAD Bigben	69 zł		
Pad analogowy black/blue	39 zł		
GBA SP			
Kabel link z hubem Bigben	19 zł		
Pudełka na cartridge (6 szt.)	19 zł		
Torebka GSP1 - różne kolory	32 zł		
Torebka GSP5 - różne kolory	39 zł		
Torebka Mario M4	93 zł		
NINTENDO DS			
Protection Kit-także do DS Lite	39 zł		
Pak 2-słuchawki,torebka,...	55 zł		
Torebka NDS 10 Nintendo	55 zł		
Zasilacz-także do GBA SP	29 zł		
NINTENDO DS LITE			
Charging Kit Bigben	99 zł		
Pak 1 Bigben	42 zł		
Torebka NDSL 80 Nintendo	42 zł		
Zasilacz AC Bigben	35 zł		
RÓŻNE			
DVD Laser Lens Cleaner	23 zł		
Soundsystem 2.1 Bigben	99 zł		
Kabel Optic - DTS i DDS	23 zł		

Saints Row



Czy w temacie wyciągania ludzi z aut, **pojedynków gangów i rządzenia miastem** można wymyśleć jeszcze coś nowego? **I dlaczego piszę coś o rycerzach?** No właśnie...



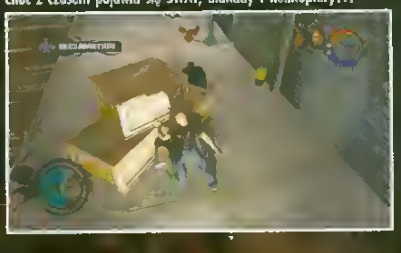
"Edmund popatrzył na kawałek drewna, który trzymał w ręku... Wyglądał dobrze, ale przy trzydziestu biegnących właśnie na niego śnych trollach "dobrze" było wystarczającym argumentem? Ta myśl nie dawała Edmundowi spokoju. Kiedy pierwszy ziejący odorem stwór wyskoczył w powietrze i zamachnął się na rycerza trzystukilowym młotem, ten tylko splął konia (jakkolwiek dziwnie by to nie zabrzmiało) i wystawił trzymaną drewnianą kopię. . Kiedy otworzył oczy, trzydzieści trolli leżało połamanych, przebitych, ewentualnie przerazonych na śmierć. Bo... bo to dobra kopia była!"

Kopia, jak sam zatem widzisz, może być dobra, i to bardzo, a dzięki temu zapewnić sukces. I tak właśnie jest z Saints Row - oto dostajesz bardzo silną kalkę świetnego Grand Theft Auto: San Andreas. Ale kalkę o tyle ciekawie podaną, trafnie przyłożoną i miejscami odpowiednio zmodyfikowaną, że po prostu chce się grać. Czyli najważniejszy punkt każdej produkcji mamy odhaczony. Pytanie: dlaczego właściwie chce się grać? Odpowiedź dość subiektywna i wybiórcza: bo nie ma to jak posłać koktajl Mołotowa przez skrzyżowania, by zobaczyć jak next-genowo zapalają się trzy fury. Ogień tańczy na ich karoseriach, po chwili eksplozja benzyny targa nimi w górę, rozrzucając drzwi, części silnika oraz znajdujących się w środku ludzi! Fizyka ładnie pokazuje więc kilka zaawansowanych sztuczek - przy czołowym dzwonie dasz radę np. wyjechać razem z szybą i przeturlać się po masce trafionego samochodu. A może przyciągający, pozytywny flow zapewnia sama fabuła? Wprawdzie wychodzi od najbardziej standardowego początku (przypadkowy kolo trafia w szeregi gangu), ale ma filmowo rozbudowujące się misje, dobrą otoczkę, naprawdę żywe postacie... Jest gangol wyglądający jak John Leguizamo z "Romea i Julii", jest twardziel wzorowany na meksykańcu Dannym Trejo z "Desperado", jest wreszcie Twoja ekipa, a szczególnie jej lider Julius, którego charyzmę zaczerpnięto z filmu/gry The Warriors. Czyli kolorowa zbieranina. Wszystko to powoduje, że Saints Row już po paru misjach wciąga, ma w sobie coś, co każe Ci wracać do tego świata zaraz po porannym strzeleniu się drzwiami od lodówki w głowę...

Fikcyjne, amerykańskie miasto Stilwater, wojny gangów, pożyczanie fur, jaranie skrętów. Codzienność w Saints Row. Zaczynasz oczywiście od zaprojektowania wyglądu swojej postaci (jeśli masz ochotę ważyć dwieście kilo i mieć zrośnięte brwi - proszę bardzo!). Z czasem możesz skutecznie ją upijać (ekran traci ostrość), uzależniać od dragów, przebierać, tatuować czy poddawać operacjom plastycznym. Czyli typisz trendy gangsta from Bronx. Za wszystko trzeba oczywiście płacić, wcześniej zdobywając kasę na nielegalnych procederach. Czyli kradniesz, zabijasz przechodniów, przejmujesz miejscówki od konkurencyjnych ekip i wykonujesz odpowiednie zlecenia. Sęk w tym, że aby ktokolwiek chciał z Tobą rozmawiać, musisz wyrobić sobie imię. Bo na ulicy jak to na ulicy - najbardziej liczy się lans i nabijany respekt. Jak wypełnić odpowiedni wskaźnik szacunku? Nic prostszego - przeprowadzić staruszkę przez pasy, rozwieźć zabawki małym dzieciom... eee... to znaczy zabić lokalnego alfonsa i wciągnąć na pasach jego dziwki do samochodu, zgarnąć dilera i śmignąć z nim na objazd przez kilka dzielnic, podrzucić do danego warsztatu całą listę pożądanych fur... Wszystkie tego typu drobne zlecenia (activities) porozrzucano po mieście w sporych ilościach, zapodając Ci schemat - jedna misja fabularna, zabawa z activities by nabić szacunek, kolejna misja... Po pewnym czasie nużące? Nic bardziej mylnego! Te mini-zlecenia potrafią kryć naprawdę elektryzujące akcje - od zlikwidowania koleżki w bardzo specyficzny sposób (ma płonąć i krzyczeć), przez rajd po arenie destruction-derby, po moje ulubione, czyli oszukiwanie firm ubezpieczeniowych.



Policja średnio ostro reaguje na uliczne rozboje. Choć z czasem pojawia się SWAT, blokady i helikoptery...





Do walk między konkurującymi ekipami dochodzi z biegiem misji coraz częściej. Trzeba likwidować szefów grup i nie dać się zepchnąć z terytorium.







Widokówka z pobojowiska. A w tle ktoś sobie płonie. Jak ślicznie.

Barwy wojny

W Saints Row jeden z gangów nosi purpurowe kolory. Dla niektórych może wyglądać to dość dziwnie, ale zabieg nie jest przypadkowy. Gangi w USA mają swoje własne "barwy wojenne", będące swoistego rodzaju uniformem. Mocno osadzone w początku lat 90. San Andreas bazowało na legendarnej już dziś wojnie między Crips (niebieski kolor) a Bloods (czerwony kolor). Można powiedzieć, że polskim odpowiednikiem kolorów gangów są szaliki, ale to spore uproszczenie, bo barwy noszą jedynie członkowie gangów, no i w Polsce mało kto ma pod kierownicą Uzi. Saints Row, San Andreas czy Crima Life z walki między Crips a Bloods wzięły także pojadynki o strefy wpływów (tzw. turf wars). Podobnie jak gry z rsaiów II Wojny Światowej czerpią z historii, tak konsolowa gangsterka pożycza z prawdziwych, ulicznych porachunków. [dżujo]



Na czym polega ten ostatni trik? Wyobraź sobie, że dostajesz wycinek jakiejś przecznicy, pędzące fury, balkon, schody i dawaj!, przewracaj się i rzucaj na twarz. Wygląda to zawodowo, szczególnie jak wchodzą mnożniki inkasowanej kasy typy "podwójne uderzenie zderzakiem" czy "bonus, czterej naoczni świadkowie". Developer wykazał się pewną, dość frywolną inwencją, a to się liczy.

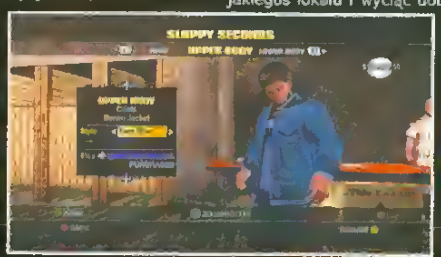
"Zając biegł ile sił, a nawet więcej. Piach strzelał mu spod łap. Zrobił dwa zwroty przez zakurzony, zamkowy dziedziniec. Zestrzygł uszkami. Stojące dwieście metrów wcześniej katapult wykonała tylko ciche "ziuuu", a wystrzelony z niej Edmund okuty ciężką, stalową zbroją, dodał już znacznie mniej subtelnie: "kehehehehe!". Przeciął powietrze i z impetem padł na uciekającego zająca. Kiedyś kupił go od karczmarza, karmił brukselką i nazywał Klimat. Ale dziś już mu się to znudziło. Wstał, otrzepał zbroję i rzucił pod nosem: "No Klimat, teraz to jesteś trafiony".

W gangoiskiej produkcji od THQ mamy identyczny przypadek - klimat jest jak najbardziej trafiony. Genarują go kilka rzeczy. Zdecydowania możliwość werbowania trzech szwendających się po chodnikach ziomali z Twojego gangu, wbijania się z nimi na teren konkurencji i rozpoczynania lokalnej wojny.

Wiesz - nisko zawieszone fura, koleste wychyleni przez okna i pełen ogień z trzymanych spluw. Można się wczuć, a jeśli do jatki dołączą się inni koleżkowie o Twoich barwach, policja, traktowani jak mięso armatnie przechodnie - potrafi być naprawdę dynamicznie i poetycko. A teraz pomyśl o bazooce oddanej w Twoje ręce. Skrzyżowanie od razu zamieniają się w losowe generatory rozpylania złomu i zwłok... Drugi element to spora liczba fur bujających się po ulicach - wzorem GTA nie ma autentycznych marek, ale z łatwością rozpoznasz Ferrari, dopasionego Mercedesa czy Forda Mustanga. Inna sprawa, że liczba samochodów zależy od kaprysu angine'u i raz jest ich naokoło Clabia całkiem sporo, raz bywa pustawo, a maszyny znikają jak tylko stracisz je z oczu. Ot, taki niarówny algorytm. Cieszy natomiast wyraźny ich ciężar (nie latają jak wydmuszki), zróżnicowane prowadzenie - jest kilka nocnych wyścigów w stylu "Szybcy i Wiajscy", jest uciekanie przed paparazzi z aktualnia pracującą na tylnym siedzeniu prostytutką, jest rajd ciężarówką po autostradzie. Wyraźnia czuć moc i gabaryty maszyn. Wzorem GTA nie mogło też zabraknąć radia umieszczonago w każdym z pojazdów, kanałów tematycznych (muza od rocka po techno), czy obowiązkowych, ironicznych talk-showów ("jestem dumny, że żyję w najbardziej demokratycznym z krajów na świecie, gdzie jestem wolny i mogę robić co tylko chcę, jeśli oczywiście organizacje rządowe, religijne, obywatelskie, mniejszości i media wpiszą to na listę rzeczy, które robić można"). Dobrym patentem okazało się też dokupywanie czy odblokowywanie dodatkowych kawałków muzycznych - tych jest zresztą naprawdę pokaźna biblioteka: od klasyków rapu po klasyków muzyki poważnej. Pełne spektrum. I żeby dopiąć temat na ostatni guzik - również, a właściwia przede wszystkim, bardzo dobrze sprawdzają się głosy wiodących postaci. Slangowe, iuźne gadki, hiszpańskie przekleństwa, wczuwający się w rolę Michael Clarke Duncan (wielki Murzyn znany z "Zielonej Mili" czy "Sin City"), David Carradine (Bill z "Kill Bill"), tudzież poneta Tia Carrere ("Prawdziwa kłamstwa"). Zawodowy team.

Misje utrzymane w filmowym klimacie to oczywiście kolejny duży wabik Saints Row. W mieście trwa aktualnie roszada między wiodącymi grupami, pojawiają się też Kolumbijczycy, ktoś kradnia dostawę sportowych fur dla grupy oszołomów z zachodniego wybrzeża... Słowem jest gorąco, tym bardziej, że wprowadzasz też swoją wtyczkę do innych gangów. Stąd opcja wybiarania zleceń i działania równolegle na kilku frontach. Możesz więc z kopam wejść do jakiegoś lokalu i wyciąć dobijających tam dealu





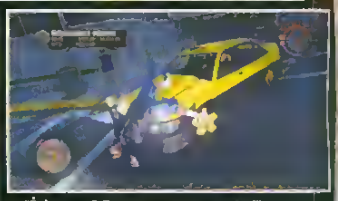
Zgodnie z trendami – można tuningować fury, kupować ciuchy, tatuaże, a nawet operacje plastyczne. A zmiany płci nie będzie?!



Modele postaci czy samochodów to solidne robota poprawiana różnego rodzaju mappingiem. Dzięki temu dobra mimika, płacy, naturalna animacja... Tfu, oczywiście że mówię o Fernie.







"Żółte auto? To powinien je zauważyć!" Fizyka targanych zwłok w pełnej okazałości.



obszarpańców, za chwilę z akipą napaść na konwojowany transport, by później pobawić się mozolne śledzenie celu, czy przygotowywanie zakrojonej na szeroką skalę prowokacji. Jest co robić. I to nie tylko samemu czy ze wsparciem konsolowego intelektu (pomagierzy mają niezłe zrywy i czasem potrafią pomóc), ale też w multiplayerze! Od zwykłej rozwałki i jej wariacji, po np. przeprowadzenie i ochranianie mocarnego, ale nieuzbrojonego alfonsa czy potyczki w gangach. A dla pełnego smaku - kooperacja we dwóch przeciwko nacierającym falom mięsa armatniego. W trybie wieloosobowym do dwunastu graczy można mieć naprawdę niezły, gangolski kocioł... Tereny ciekawie zaprojektowane, efektowne uzbrojenie, porywanie fur - czego chcieć więcej?

"Edmund popił tej nocy w karczmie. Pamiętał piękną córkę karczmarza. Pamiętał głośne przyśpiewki barda i lejący się strumieniami miód. Pamiętał, choć już z trudem, że gdzieś ją ciągnął. Rano obudził się w stodole. Popatrzył na leżącą obok niego postać. "Moja wybranka" – pomyślał. - "Tylko czemu nogi ma owłosione?". Przyjrzał się bliżej. To była stara klacz zaprzęgowa. "Gdyby nie te nogi, to bym się nie kapnął - zadumał się Edward - "Cholewcia, diabeł tkwi w szczegółach!".

I racja, moc zawsze ukryta jest w detalach. Miasto Stilwater wprawdzie nie dorównuje tutaj wielkością San Andreas (kilka minut i docierasz na jego przeciwległy koniec), ale jest zdecydowanie bardziej szczegółowe. Zadbano o walające się co rusz skrzynki, paczki, kosze czy inne drobna elementy. Trafisz nawet na wysypisko śmieci czy załadowane kontenerami doki. Wszystko przeliczają algorytmy ze stajni Havok, więc wiesz - duży jeep, pełen gaz, siedzący Ci na ogonie bandidos i obserwujesz, jak to wszystko ładnie przewala się przez ekran. Do tego trafią Ci się naprawdę efektowne widoczki pokroju plątaniny zjazdów i podjazdów na autostrady, bardziej ziekinych obrzeży metropolii, rozoranych, błotnistych pagórków czy panoramy szklanych wieżowców. Architektura potrafi miło pogłaskać oko, choć z drugiej strony wpienia nierówne dorysowywanie projektowanymi dla danej miejscówki teksturami... Tu czasem zdarzają się bardziej pustawe wycinki terenu i od razu robi się jakoś tak plastikowo. Czyli, patrząc całościowo, Saints Row nie wyciska jakichś mega wysokich obrotów z X360, ale potrafi przyciągnąć wzrok.

Trochę nie rozumiem, a trochę rozumiem (goniący developera czas) brak innych środków transportu niż fury. Bo np. da radę popływać sobie wpław (woda tradycyjnie efektowna, choć trochę rtęciowata) czy stracić krążący gdzieś w górze helikopter, chce się to robić. Jeszcze przy płynnie zmieniającej się, okraszonej dobrymi efektami aurze? Tak zwany "crusin" po mieście, tylko dla samego klimatu poślizgów i potrącania emerytów, staje się tutaj faktem.

Chwilowo na rynku powstała luka, bowiem Rockstar ze swoją flagową serią dopiero przygotowuje się na next-genowe wejście, więc Saints Row bardzo trafnie się w nią wpasował. Nie podważa pozycji lidera gatunku, ma trochę niedociągnięć, sporo rozwiązań po prostu kopiuje. Czy to źle? Nic z tych rzeczy - robi to umiejętnie, do tego oczywiście w podniesionej jakości grafiki. Czyli zdecydowanie warto go sprawdzić. 20 godzin na przebicie się przez ciemne interesy metropolii Stilwater, odwiedzania sklepów z ciuchami, przejmowania posiadłości, czy nawet mazania graffiti - poświęcisz ten czas? Tylko szkoda, że gdzieś grywalnego Edmunda nie zaimplementowano. GTA w czasach średniowiecznych - to była by jazda. □



Eksplozje, ogień, gra świateł - jedne z lepszych, od razu zauważalnych elementów Saints Row.









się elementów - czasem wszystko ładnie zaskakuje, czasem widać, że engine się lekko dławi. Ale można się przyzwyczaić... Przyłożono się za to do gry świateł, systemu cieni generowanego na ulicach, efektów pokroju ognia, dymu czy falującego powietrza. Tylko od razu widać, że przy technologii HDTV, wysokiej rozdzialce, trzeba obdarzać tereny szczegółami, dodatkowymi obiektami, indywidualnie ale żeby jakąś łódeczką, łotnią, może chociaż dziurawym pontonem? Co to, to nie! A motocykie? Nocne rajdy na ścigaczach? Hmmm, trochę tego brakuje. Dobrze chociaż, że można pobawić się w ulepszanie fur czy postrzelać z jadącej maszyny (i nie mówię tu o akcji, gdy Ty siedzisz za kółkiem). Dobrze również, że wyżej wymienione braki jakoś giną w kontekście naprawdę udanych, ładnych modeli czterokołowców. Trudno, można śmigać tylko nimi, ale tu naprawdę

WERDYKT Myszaqa

7 8 8

8

Dobra kopia GTA. Świeża graficznie, choć niekoniecznie merytorycznie..

PLUSY	MINUSY
▲ filmowe misje	▼ niedoszlifowany engine
▲ Havok i eksplozje	▼ trochę wtórności
▲ dobry projekt miasta	▼ tylko fury

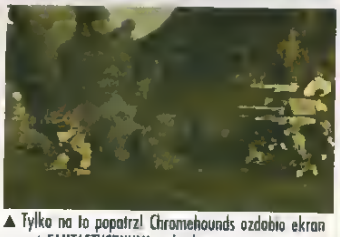
OCENY: [illegible] 1 GRACZ, ONLINE, 12

THQ
VOLITION
STRZELANINA/SAMOCHODOWA
GRY PODOBNE: GTA True Crime
JUŻ JEST

CHROMEHOUNDS

DOSKONAŁY PRZYKŁAD NA TO, JAK ODMIENNIE MOŻE BYĆ TRAKTOWANA TEMATYKA MECHÓW. NAPRAWDĘ CIĘŻKIE MASZYNY, ARTYSTYCZNE WYBUCHY I DZIAŁANIA DRUŻYNOWE TO WIZYTÓWKA CHROMEHOUNDS.

Jeżeli chodzi o tematykę mechów w grach wideo, można wyróżnić trzy główne nurty w kwestii konstrukcji i możliwości maszyn. Z jednej strony mamy steam punk - klipiące parą, topornie skonstruowane, hałaśliwe i mozolne behemoty, jakich mogliśmy uświadczyć choćby w Ring of Red. Na przeciwległym biegunie znajdują się te rodem z anime, hi-techowe, wykorzystujące broń laserową, szybkie, poruszające się z gracją i nierzadko latające za pomocą dopalaczy geary, które to są wizytówką serii Armored Core, czy też Zone of Enders. I gdzieś tak pośrodku mamy całe pokłosie inspirowane MechWarriorami systemu Battle Tech. Grupa developerska From Software, której z miejsca można przyznać doktorat w dziedzinie mechów, uderza właśnie ze swoim nowym tytułem dedykowanym tym potężnym maszynom bojowym - i to zupełnie odmiennym od Armored Core.



▲ Tylko na to popatrz! Chromehounds ozdobiło ekran wprost FANTASTYCZNYMI wybuchami.





▲ W wodzie w gustowny sposób odbija się otoczenie - widoc nawet bieliznę mechów;).



▲ Muchy, wszystko muchy i robale. Byle czołgi zmiotosz jednym puardem, tylko muchy stanowną zagrożenie

Mechy, określane tutaj mianem Hounds, z założenia dzielą się na 6 różnych typów w zależności od pełnionych zadań. Poza tak oczywistymi funkcjami jak "Soldier" czy "Sniper", możemy znaleźć tutaj inne wyspecjalizowane machiny. "Scout" to lekko uzbrojone, szybkie pojazdy zwiadowcze (zadania: rekonesans i przejmowanie stacji radarowych), "Heavy Gunner" pełnią rolę mobilnej artylerii, a wolne, lecz doskonale uzbrojone do prowadzenia walki na bliską/średnią odległość pojazdy "Defender", jak sama nazwa wskazuje, służą do ochrony ważnych obiektów i "artylerii". Ostatnia klasa to "Commander", czyli mobilne centra dowodzenia z wbudowanymi radarami. Ich znaczenie jest o tyle istotne, że poza zasięgiem radarów pojazdy nie tylko nie są w stanie szybko onentować się w ruchach wrazych wojsk, ale też urwana zostaje komunikacja w trybie online (do 12 graczy naraz, po 6 mechów z każdej strony). Tytuł jest nastawiony zdecydowanie na zabawę online, ale zanim się za to zabierzesz, warto ukończyć tryb Story, gdyż można tam zdobyć części/bronie potrzebne do zabawy w konstruktora. Części mamy tu łącznie 176, ale sprawa tworzenia robotów została bardzo uproszczona w stosunku do Armored Core, przez co Gracz nie jest przytłoczony licznymi słupkami cyferek opisujących najróżniejsze statystyki machiny. Grafika prezentuje się dość nierówno. Modele robotów to istne mistrzostwo świata, dokładnie widać tu pracę wszelkich "stawów", układów hydraulicznych, potężnych tłoków, obracających się gąsienic, anten i radarów - animowane jest wszystko, co powinno. Do tego mamy jedne z najlepszych wybuchów i efektów towarzyszących korzystaniu z rożnych broni, jakie kiedykolwiek mogliśmy oglądać na ekranie, a także niezwykle spektakularne efekty świetlne. Widoczność, jeżeli tylko nie jest ograniczona warunkami atmosferycznymi i dymem po eksplozjach, sięga na wiele kilometrow i pozwala doskonale ogarnąć pole walki. Tyle tylko, że jest ono zdecydowanie zbyt puste - cieszyć się więc można tylko i wyłącznie z dość urozmaiconego ukształtowania terenu i dobrze wyglądającego podłoża. Szkoda też, że niszczone budynki jakoś tak dziwnie się przewracają (przeważnie kruszą i wtapiają w glebę), a wrogie Houndy znikają po wybuchu, miast być rozrzucane na części.

Jak już wspomniałem, Chromehounds to tytuł zupełnie odmienny od AC. Mechy są zupełnie innego typu, plasując się gdzieś pomiędzy steam punkiem a konstrukcjami MechWarrior. Są to ciężko stąpające, w miarę realistyczne machiny wojenne, spokojnie obalające drzewa stojące na drodze ich przemarszu. Tu nie ma śmigania w powietrzu, uskoków za pomocą dopalaczy i utrzymywania zalockowanego wroga w celowniku w celu poszczucia go naprowadzanymi rakietami. To strzelanina TPP/FPP, w której liczy się precyzyjne celowanie,



▲ Dzięki modułowej konstrukcji robotów łatwo montujesz segmentami swoją maszynę.

przez co sporą część czasu będziesz spędzał mając włączony widok z broni (zasięg przybliżenia zależy od rodzaju używanego guna). Zważając na to, ze maszyny są stosunkowo wolne i mało zwrotne, przewagę na polu walki i całą zabawę zapewnia odpowiednie wykorzystanie ukształtowania terenu i współpraca z kompanami - bo co tutaj dużo mówić, tytuł ten nastawiony jest przede wszystkim na zabawę online, co obrazują chociażby achievementy i mnogość trybow takowej rozgrywki. Ociężałość maszyn i ich przeważnie dość ograniczone zdolności manewrowe nie są w stanie wywindować emocji towarzyszących starciom na zachwycający poziom, cały więc urok skupia się organizowaniu własnych squadow, działaniu zespołowym i posmaku taktycznym wspólnych akcji - tutaj trzeba być lepiej zorganizowanym, niz w większości strzelanin online. Polecam, jeżeli nastawisz się przede wszystkim na zabawę [illegible] □



WERDYKT Kalego

7 7 7 6

7+

Ciężkie maszyny bojowe w akcji - zabawa przede wszystkim w trybie online.

PLUSY	MINUSY
▲ tryb online	▼ wolne akcja
▲ wyczuwalna moc i ciężar maszyn	▼ puste przestrzenie
▲ wygląd mechów i efektów specjalnych	▼ mały celownik

SEGA
FROM SOFTWARE
STRZELANINA TAKT
GRY PODOBNE: MechAssault, MA2 Lone Wolf

OCENY: SCIEŻKA 7 | 1 GRACZ, ONLINE. 12 | 12 | JUŻ JEST

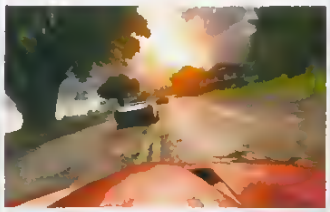
TEST DRIVE Unlimited

Test Drive... Ta seria od zawsze była magiczna, tyle że odsłony wydane na current-genowe konsole (Overdrive, Off-Road Wide Open, Eve of Destruction) miały mało wspólnego z pierwowzorem i tak naprawdę nie wierzyłem, że TD podniesie się z kięczek. Demo z Marketplace ściągnąłem od niechcenia, aby po jego odpaleniu doznać olśnienia "O jaaaaaa..." - mruknąłem z niedowierzaniem. Atari zatrudniło do roboty francuskiego developera Eden Studios, odpowiedzialnego za serię V-Rally i współtworzącego Need for Speed: Porsche Unleashed. Dobra nasza.

OGROMNA POŁAĆ TERENU DO OGARNIĘCIA, TYSIĄCE KILOMETRÓW DO PRZEBYCIA, WSPANIALE ODWZOROWANE SAMOCHODY, NO I CHOLERNIE MOTYWUJĄCY DO DZIAŁANIA SYSTEM ROZGRYWKI. PO PROSTU BEZ OGRANICZEŃ.

WELCOME TO THE JUNGLE

Trafiasz na Oahu - najgęściej zaludnioną wyspę Hawajów. Odtworzono ją na podstawie zdjęć satelitarnych oraz dziesiątek godzin materiałów wideo. Choć na pierwszy rzut oka nie wydaje się bardzo duża, szybko uświadomiłem sobie, że czeka mnie nie lada przeprawa. Objechanie wyspy wzdłuż linii brzegowej to mniej więcej 250-kilometrowa wycieczka! Bez ściemy, uproszczeń, umowności. Jedziesz 1:1 jak w rzeczywistości, niedowierzając wskazaniom licznika. Ale to zaledwie "kółko", a przecież sieć dróg na wyspie to nie w kij dmuchał. Developer donosi, że odwzorował łącznie 2000 km dróg, aczkolwiek trudno jest mi uwierzyć w te



rewelacje - zakładam, iż jest ich znacznie więcej. Oprócz dróg, eksplorować można również tereny nieutwardzone. Widzisz ogromną górę? Przy odrobinie samozaparcia możesz wjechać na jej szczyt! W przemieszczaniu się po wyspie pomaga genialny system GPS - wystarczy wcisnąć klawisz, aby ujrzeć mapę/zdjęcie satelitarne, które można zoomować (w granicach rozsądku). Wybierasz interesujące Cię miejsce i po chwili teleportujesz się do wskazanej lokalizacji.



Wic w tym, że teleportacji można dokonać dopiero wówczas, gdy wcześniej odwiedziłeś wskazane miejsce dojeżdżając tam o własnych siłach. W ten sposób developer zapewnił Ci moc doznań związanych z eksploracją wyspy, o czym wspomnę później.

Zaliczając poszczególne wyzwania odkrywasz kolejne. Niektóre pojawiają się automatycznie (ikonki na mapce), inne odkrywasz "manualnie", docierając w określone miejsca. Nie masz jednak żadnej gwarancji, że przebrnąwszy 25-kilometrową mękę przez górskie serpentyny "złowisz" coś nowego. Łącznie przygotowano aż 120 konkurencji do łyknięcia dla pojedynczego gracza! Oczywiście mowa o klasycznych wyścigach (8 pojazdów) i czasówkach, lecz nie zabrakło nieco udziwnionych zadań. Mam na myśli misje "transportowe", w których w określonym czasie musisz dowieźć przesyłkę lub autostopowicza w określone miejsce. Dodatkowe utrudnienie stanowi licznik, który reaguje na wypadnięcie z trasy (choćby zjechanie jednym kołem na pobocze) lub kolizje z furami-botami. Patent to przedni, gdyż pałowanie na maksa i totalna kontrola nad furą nie idą w parze. Warto również wspomnieć o transportowaniu samochodów: dostajesz jakieś cacko i musisz je dostarczyć z punktu A do B. Każde otarcie o pojazd cywilny, dzwon lub zjechanie na pobocze oznacza cięcie wynagrodzenia. Z perfekcyjnym wynikiem otrzymujesz 100% stawki wyjściowej plus 50% premii.

PANIE WŁADZO, TO JEGO WINA...

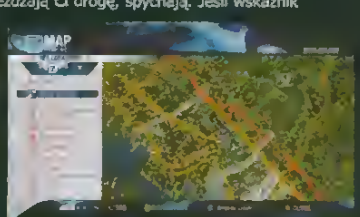
Gliniarze - wizytówka serii. Uderz w dowolny samochód, a zacznie się piekiełko. Gliniarze komunikują się przez radio (podają nawet markę samochodu, jakim się poruszasz!), przez megafon wzywają do zatrzymania się, zajeżdżają Ci drogę, spychają. Jeśli wskaźnik demolki nabijesz na maksa, wówczas natkniesz się na barykadę. Psy nie rozciągają kolczatki, ale ominięcie blokady nie zawsze jest możliwe. Za występki bulisz grube pieniądze zarobione w pocie czoła, a gdy brakuje Ci kasy - lądujesz w pace. Mimo dobrych chęci nie zawsze można się uchronić od wszczęcia zadymy, bowiem boty jeżdżą "w cały świat". Mam na myśli świetnie odwzorowane reakcje kierowców, gdy wyprzedzając walisz na czołówkę: niektórzy jadą prosto przed siebie, inni szukają ucieczki zjeżdżając na pełnym gazie w las, ew. na dzwona "pod prąd". Zdarzają się również rodzyny, smaczki nie z tej ziemi - waląc dobre 250 km/h wyjechałem furgonetce na czołówkę. Kierowca odbił w prawo, a że akcja rozgrywała się na moście - furgonetka przeleciała przez barierki, spadając do wody! Mniam!



O JEŹDZIE SŁÓW KILKA

W Test Drive Unlimited zaimplementowano łącznie grubo ponad 100 samochodów i motorów. Dzięki wykupieniu drogich licencji możesz się pobujać m.in. kilkoma modelami takich marek, jak: Alfa Romeo, Aston Martin, Chevrolet, Ferrari, Lamborghini, Maserati, Mercedes, Shelby. Model jazdy w przypadku samochodów uznaję za małe mistrzostwo świata, a ich reakcje na wszelkie nierówności to istny geniusz w najczystszej postaci. Old-timery to czysta moc, nieokiełznana i skierowana na tylną oś, zaś zabawki pokroju McLaren SLR, Pagani Zonda C12S i Saleen S7 Twin-Turbo zwijają asfalt. Fury są absolutnie zróżnicowane, każda reaguje unikalnie na panujące warunki i częste przesiadki bywają bolesne. Są i motory, tyle że trafiły tu prawdopodobnie przez przypadek, zbłąkały. Takie cacka, jak: Kawasaki Ninja ZX-10R, Ducati 999R, MV Agusta F4 Brutale 910S odstawiają wiochę - model jazdy jednośladów zostawia sporo do życzenia, gibają się jak spławiki na płyciźnie, a i fizyka w ich przypadku to farsa. Musisz wiedzieć, że na Oahu pracowali polscy inżynierowie, więc o odcinkach niczym na autobahnach możesz pomarzyć. Kocie łby, nierówności wszelkiej maści, krzywizny, źle wyprofilowane łuki i zdradliwe różnice wzniesień są tu na porządku dziennym. Um!





▲ System nawigacji satelitarnej - możesz zoomować obraz i teleportować się we wskazane miejsce. Poszczególne kolory symbolizują przebyte odcinki dróg (osobno single i multiplayer).





▲ Widok FPP zapewnia gęstą atmosferę podczas wymagających wyścigów. Coś wspaniałego!

◀ Jeśli źle ocenisz sytuację, w promocji wykonasz przegląd podwozia fury oponenta.



ZABAWA W SIECI W GRACH WYŚCIGOWYCH JESZCZE **NIGDY NIE BYŁA TAK** WCIĄGAJĄCA



SIECIOWY ORGAZM Z DOŁADOWANIEM

Oprócz 120 eventów w trybie single player, na wyspie znajduje się masa wyzwań dedykowanych rozgrywce w Sieci (maks. 8 graczy). Oczywiście szarpie się wyśmienicie - walka o każdy zakręt, subtelne spychanie, giełda koni mechanicznych, przebijanie się przez zatłoczone ulice (reakcje łańcuchowe rządzą - cywile powodują wypadki, które mącą w szykach). Ale jest jeszcze coś, co stanowi o wielkości tego tytułu online. Po pierwsze, niepotrzebne pojazdy możesz wystawić na sprzedaż w Marketplace. Ustalasz cenę (może być wyższa, niż za nową sztukę w salonie, hehhe!) i czekasz na amatora. Po drugie, możesz założyć własny klub (ew. dołączyć do już istniejącego), zrzeszający osoby z Twojej listy przyjaciół (dashboard) i rozgrywać potyczki między sobą, a także międzyklubowe. Brzmi czadersko, tyle że nie dane mi było tego przetestować, gdyż gra jest w tym temacie zbugowana i czeka na łatkę z Live'a. Po trzecie wreszcie, tu i ówdzie znajdują się bary szybkiej obsługi, w których... możesz zostawić przygotowane we własnym zakresie wyzwania! W intuicyjnym edytorze tworzysz trasę przejazdu, ustalasz warunki (punkty kamery, natężenie ruchu i patroli policyjnych), po czym masterujesz ów przejazd. Swój challenge zostawiasz w Sieci, zawczasu określiwszy stawkę wymaganą za podjęcie próby przez chętnego Gracza i wysokość nagrody za pobicie Twojego wyczynu. Rewelacja to mało powiedziane...

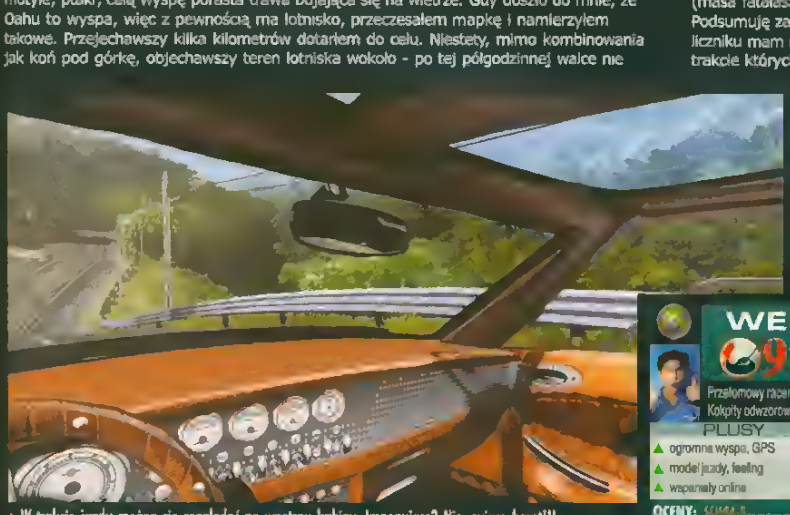
JAK TO WYGLĄDA!

Grafika nie jest wyświedana w wysokiej rozdzielczości, gdzieniegdzie wypływa aliasing, animacja pomyka w 30 fps'ach, choć chciałoby się płynniusie 60, a mimo wszystko nowy Test Drive powala na kolana za sprawą oprawy. Ładne tekstury to raz (asfalt rządzi), a dwa - zaawansowana architektura potrafi przyprawić o zawrót głowy. Wcześniej wspomniałem, że można wdrapać się na szczyt dowolnej góry. No, można, a widok zapiera dech w piersiach. Widoczność określam na minimum 10 km!!! Wszędzie drzewa, krzewy, latają motyle, ptaki, całą wyspę porasta trawa bujająca się na wietrze. Gdy doszło do mnie, że Oahu to wyspa, więc z pewnością ma lotnisko, przeczesałem mapkę i namierzyłem takowe. Przejechawszy kilka kilometrów dotarłem do celu. Niestety, mimo kombinowania jak koń pod górkę, objechawszy teren lotniska wokoło - po tej półgodzinnej walce nie udało mi się wjechać na płytę. Rozdziawiłem za to japę, gdy ujrzałem podchodzące do lądowania ogromne aeroplany. Ta wyspa tętni życiem! A co powiesz na ogromny stadion, a przed nim parking wypełniony samochodami? Brakuje jeno przechodniów pałętających się po chodnikach w dzielnicy handlowej, których można by kasować;). Wracając do tematu, maszyny prezentują się obłędnie. Oj, napracowali się ludziska, napracowali, a free-roaming jeszcze w żadnej grze nie dał mi tyle radochy. Wszystko jednak schodzi na drugi plan, gdy zapodaje się widok FPP, z kabiny. To niesamowite, jak wyglądają deski rozdzielcze!!! Project Gotham Racing 3 zostaje o dwie długości z tyłu! Koła kierownicze obleczone różnymi materiałami lśnią, ruchome zegary zabijają na miejscu, masa podświetlanych kontrolek, komputery pokładowe, animacja ręki kierowcy zmieniającego biegi (wiosełka rządzą), cienie generowane przez budki z zegarami, brudząca się szyba, możliwość regulacji fotela (!), ustawienia natężenia wstrząsów kamery (!), komputery pokładowe (również nawigacja w real-time'ie)... Można by napisać opasłą książkę, wspomnę zatem, że motory również ryją beret - widok na kolumnę i owiewkę rozbraja. Rewelacyjnie szarpie się z widokiem FPP, a odwzorowanie prędkości i feeling to pierwsza liga.

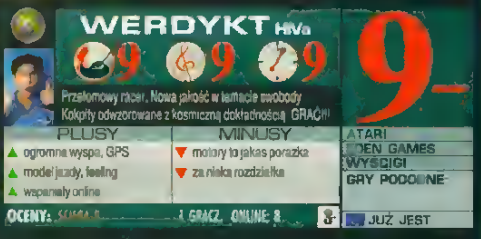
JAAAZDA!!!

Wiele mógłbym jeszcze napisać nt. TD Unlimited... O kupowaniu posiadłości pełniących rolę garaży (sloty), wypożyczalniach samochodów, lakierniach, tuningu, wyścigach długodystansowych (200-kilometrowy bieg trwający ok. 45 minut daje radę!!!), kustomizacji postaci (masa fatalaszków do kupienia) itp., lecz miejsca brak. Podsumuję zatem tak: w chwili, gdy piszę te słowa, na liczniku mam nabite 35 godzin spędzonych za kierownicą, w trakcie których pokonałem 3,5 tys. kilometrów i zaliczyłem niespełna 60% gry. A szarpać chce mi się jak nie powiem co! Na takie wyścigi czekałem przez wiele lat i generalnie trudno mi uwierzyć, że w końcu doczekałem się. To niesamowite, że powstają tak cudowne tytuły! Wkrótce zagram się na śmierć... □

PS. Wkrótce (listopad) powinien pojawić się port na PS2 (oraz PSP) - dam znać, co z tego wyjdzie.



▲ W trakcie jazdy można się rozglądać po wnętrzu kabiny. Imponujące? Nie, ryjące beret!!!



PASJA ZA KÓŁKIEM

Saga Test Drive liczy sobie 13 gier (łącznie z nową wersją). Zanim jednak zbezczeszczono jej legendę wersjami na PSX-a i current-geny, była to jedna z najbardziej szanowanych wyścigowych serii na kompy.

W 1987 roku firma Accolade (później wykupiona przez Infogrames - dzisiej Atari)



wydała grę mającą oddać atmosferę szalonych ucieczek przed policją. Test Drive szybko stał się fenomenem. Gra zarządziła klimatem - wyobraźcie sobie walkę z radiowozami na wąskich drogach tuż nad przepaścią i to z widoku z wnętrza pojazdu (tylko taki był dostępny!). To było coś! Test Drive wydano na C-64, PC, Atari ST oraz Amigę (rok później). Te dwie ostatnie wersje były najlepsze.

Dalej tak naprawdę liczą się tylko dwie części. Test Drive II The Duel i Test Drive III The Passion. Bezpośredni sequel wprowadził walkę z drugim sterowanym przez komputer przeciwnikiem. Pojawiło się także więcej sceneri. Na przykładzie "dwójeczki" widać także, jak ważną rolę dla twórców odgrywało to, co najistotniejsze - samochody (scena, w której podjeżdża bokiem nasza fura, wywoływała gęsią skórkę). Wraz z trzecią częścią gre weszła w pełny trójwymiar, pojawiła się możliwość wyboru drogi, szukania stacji radiowych, zdjęcie samochodów. □ [Dzujo]



DEAD

Zombiaki. Nie będę zadawał tu retorycznych pytań, czy miałeś z nimi do czynienia w grach wideo. Zapytam inaczej: dużo ich zabiłeś? Bardzo dużo? No tak, wiem - w p*zdu i trochę. Jeżeli jeszcze jest Ci mało, to proponuję na deser najnowszą propozycję firmy, która z zombiakami ma więcej wspólnego, niż ktokolwiek inny na konsolowym rynku. Capcom uraczyło nas właśnie tytułem, po ukończeniu którego będziesz mógł się poszczycić zabiciem większej ilości zombie, niż w całej Twej dotychczasowej karierze Gracza. Głośne Dead Rising nadciągnęło na X360, wlokąc za sobą ogromne ilości pomrukujących nieumarłych. Tysiące nieumarłych.

Williamette, Kolorado. Populacja: 53.594 mieszkańców. Cecha charakterystyczna: zadupie. Coś jednak przykuwa uwagę bohatera tej gry, reportera Franka Westa, który węszy za aferą mogącą mu przynieść sławę i pieniądze. Podczas niskiego przelotu helikopterem nad miastem, w trakcie którego możesz porobić pierwsze fotki, zauważasz, że faktycznie coś jest nie tak. Wojsko blokuje drogi wyjazdowe, a na ulicach panuje istny chaos. Pilot wysadza Cię na dachu potężnego centrum handlowego i ma wrócić za trzy dni. Na razie wiesz tylko tyle, że coś tutaj nie gra. Jak na zwykłe zamieszki jest za cicho. Tak, jakby wszyscy byli już martwi. Wkraczasz do wnętrza domu handlowego i dołączasz do grupy spanikowanych osób barykadujących się w środku przed falą zombie, opływającą ten liście potężny obiekt. Szybciej niż Ci się zdaje wtargną oni do środka i rozpocznie się Twoja walka o przetrwanie, a jednocześnie przygotowanie wstrząsającego reportażu i rozwikłanie tajemnicy Williamette (tu mały tip: na ekranie tytułowym poczekaj dłuższą chwilę nic nie wciskając, a odpali się całkiem fajne wstępne intro).

Dead Rising wrzuca Cię w środek piekła, prosto między niezliczoną ilości pomrukujących jegomości skorych do przerobienia Cię na natychmiastowego dawcę organów, serwując zadziwiająco wdzięczną fabułę i naprawdę ogromną masę atrakcji. Wbrew pozorom to nie jest po prostu zwykłe chodzone mordobicie - DR zaskakuje bogactwem rozgrywki oraz wprost niezliczonymi smaczkami. Owszem, pierwsze chwile spędzone z grą będą u każdego bankowo wyglądały tak samo: radośnie zwiedzamy centrum handlowe, ubijamy wszystko na swej drodze i zachwycamy się tym, na ile sposobów można wykończyć kręcące się zombiaki. Raźnie i wesoło sobie biegamy, lutując przeciwników coraz nowszymi zabawkami, aż w pewnym momencie zaczyna nam się kończyć czas na wykonanie poszczególnych zadań, w tym tych pozwalających odkryć pełną fabułę i przyczynę "incydentu" w Williamette. Zaczynamy więc interesować się przydzielanymi nam misjami i dopiero teraz odkrywamy prawdziwą naturę DR. Ta gra to swoiste Grand Theft Auto umiejscowione w bardzo specyficznych warunkach – galerii patrzeć na wszystko dookoła pod kątem zastosowania do walki i mordowania (chyba że jesteś zdrowo kopnięty w dekiel, sprytnie się kamuflujesz i unikasz kaftaniku skrojonego na Twoją miarę), ale czas najwyższy choć tymczasowo przestawić się na taki tok myślenia. Tak, wiem, doniczkę można rozbić na głowie przeciwnika, pociągnąć go krzesłem, "szturchnąć" zamaszystym ciosem ławki, puknąć bajzbolem, czy też rzucić kubłem na śmieci. Młot, siekierka, szpadel? Nóż, gazrurka? Oka, ale to było już jednak w wielu grach. Przestaw się wreszcie na wspomniany tok myślenia! Wykorzystaj, to, co Dead Rising Ci oferuje - a jest tego więcej, niż we wszystkich chodzonych bijatykach z ostatniej generacji konsol razem wziętych! Praktycznie w każdym z kilkudziesięciu sklepów znajdujących się kosiarkę (bzzzzzmmm yeah!:). Nabij zombiaka na wiertło i rozkoszuj się krwawym helikopterem, wbij mu wieszak w oko albo usztywnij kręgosłup kijem golfowym. Wpadnij do jubilera, rozbij wystawy i masz perły oraz idejnoty do rzucania. Dobre kopnięcie piłką do nogi, czy też zamaszyste puszczenie po ziemi kuli do kręgli też może zrobić krzywdę! Weź jakiś oręż ze sklepu z antykami,







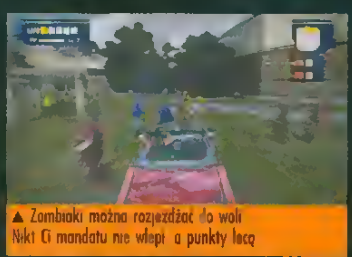




GRAND THEFT ZOMBIE - TAK TO MOGŁOBY SIĘ SPOKOJNIE NAZYWAĆ. **TO** NIE JEST ZWYKŁE **CHODZONE MORDOBICIE,** TO FREE-ROAMINGOWA **PRZYGODÓWKA** POŁĄCZONA **Z NIEUSTANNĄ WALKĄ.**

free-roaming w morzu zombiaków, bardzo silnie związany z nieustannie upływającym czasem, z ogromną ilością potencjalnych misji do wykonania. Te ogromne ilości wałęsających się wszędzie zombiaków to nie są po prostu standardowi przeciwnicy do wykończenia - oni stanowią przeszkodę w przemieszczaniu się z jednego miejsca do drugiego. Przeszkodę bardzo istotną, jeżeli nie biegniesz sam, lecz pomagasz komuś z kilkudziesięciu ocalałych jeszcze ludzi. A wiedz, że nie samymi zombiakami Dead Rising żyje. Ale po kolei.

Trzeba przyznać, że naprawdę sporo tego ponurego towarzystwa pałęta się po ekranie. Ale hej! Jesteś w POTĘŻNYM centrum handlowym! Wiem, pewnie jeszcze nigdy w życiu nie zdarzyło Ci się w trakcie spaceru po jakiejś większej



▲ Zombiaki można rozjeżdżać do woli
Nikt Ci mandatu nie wlepi a punkty lecą

na terenie Williamette's Shopping Mall, a także na jego korytarzach, parkingach i w rozległym parku pośrodku tego obiektu, można znaleźć rzeczy nadające się do walki. Zmiażdżenie głowy ciężką kasą fiskalną? No, już lepiej:). Zawitaj do siłowni po hantle i sztangę, zajrzyj do sklepu muzycznego, by wziąć w łapę gitarę stojącą na wystawie albo zestaw płyt CD do rzucania, zdobądź potężne nożyce do strzyżenia trawników, maczetę, kosę (ucinanie łbów lub nóżek) lub nawet odpal piłę łańcuchową, chwyć za koszyk z supermarketu lub potężny parasol i rozpędź się z nimi, rozrzucając ścierwo na boki. Nie omieszkaj też zawitać do sklepu z bronią palną, gdyż tam czekają na Ciebie rewolwery, shotguny, pistolety automatyczne, snajperki - a jak dobrze poszukasz, to w DR odnajdziesz też karabiny, CKM, czy nawet gwoździarkę. Wszystkich potencjalnych broni obecnych w grze nie sposób wymienić. Na uwadze musisz mieć tylko to, że przedmioty posiadają swoją wytrzymałość i niszczą się po określonej ilości uderzeń - nie ma więc zabawy w samuraja i biegania z kataną przez całą przygodę. Ponadto, choć tak wiele gadżetów można wykorzystać do walki, nie wszystko nadaje się do niej w takim samym stopniu - wszak rzut talerzem, a rzut ostrzem piły tarczowej to dwie różne bajki. Wielki pluszowy miś może co najwyżej obalić przeciwnika, a jeszcze mniejsze szkody wyrządzi pistolet na wodę. Po prostu baw się i eksperymentuj, bo o to przecież

Piła



RISING



■ Gra jest czasami naprawdę niepoważna, choć też ma swój klimacik strachu i mocne sceny.

Bezmózga rozrywka



Dead Rising zaczyna się od drobnego disclaimera, w którym Capcom tłumaczy, że ich gra nie wiąże się z filmem "Świt żywych trupów" autorstwa George'a Romero. Oczywiście inspiracja jest więcej niż wyraźna (BTW, uniform Leona z RE2 był wzorowany na tym z filmu). Kultowe dzieło Romero powstało w 1978 roku za raptem pół miliona dolarów. Doskonale wpasowało się w - rozpoczętą przez samego reżysera - modę na filmy z zombiakami. Jak większość horrorów mistrza, "Świt..." miał być nie tylko krwawą jatką, ale i społeczną satyrą - umarli z całego miasta atakowali centrum handlowe, gdyż podświadomie kierowali się do miejsca, gdzie spędzali najwięcej czasu. Czy dzisiaj zombiaki pozostałyby przy konsoli? W parodii "Świtu...", "Wysyp żywych trupów", jeden z bohaterów ratuje swojego zamienionego w zombiaka kumpla, by grać z nim na PS2. Tyle w temacie bezmózgiej rozrywki. ☐ [dżujo]

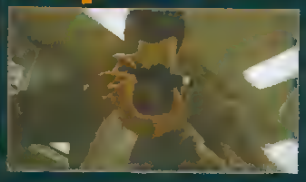
chodzi. A z całą pewnością nie omieszkasz porobić sobie też jaj z tych stworzeń, których funkcje mózgowe ograniczyły się do "ja chodzić" i "ja chcieć mięso". Rzuć kawał urwanej ręki i patrz jak głupek z apetytem za tym poleci. Rozbij mu pod nogami opakowanie z olejem i podziwiaj artystycznie wywiniętego orła. Usmaruj go do tego na zielono puszką z farbą. Albo pozakładaj delikwentom na głowy wiadra, maski ze sklepu z zabawkami lub pachołki i popatrz, jak po omacku będą się motać (niczym Diabeu na EP, hehe. Pozdro!;). A jak będziesz chciał uzupełnić uszczuploną energię życiową, wszystkie restauracje i sklepy z jedzeniem stoją przed Tobą otworem - wraz z upływem gry nauczysz się nawet tworzyć specjalne kombinacje produktów żywnościowych, oferujące swoiste power-upy (nietykalność, przynęta na zombie itd.).

Jak już wspomniałem, motorem napędowym DR są ogromne ilości zadań do wykonania. Poza tymi bezpośrednio związanymi z fabułą, masz też m.in. cały szereg misji ratunkowych, w których musisz doprowadzić do pokoju ochrony (bezpieczne miejsce i baza wypadowa) odnalezionych ocalałych ludzi (ponad 50 do uratowania). Przeważnie wystarczy zagadać i ktoś przyłącza się do Twej drużyny (możesz dać jakąś broń w łapę), choć czasem trzeba nieco dłużej przekonywać, tudzież zrobić coś specjalnego - ot, np. z japońskimi turystami dogadasz się dopiero wtedy, jak zawitasz do jednej z księgarni i znajdziesz stosowny słownik (BTW, różne książki mogą służyć jako power-upy). Z tym ratowaniem bywa jednak różnie. Czasem wystarczy chwycić za rękę przerażoną laskę lub wziąć na barana starego pierdziela, choć zdarzają się też ciekawsze motywy.



▲ Eskortowanych ludzi naprawdę warto uzbroić. Najlepiej w pukawki

Paparazzi







■ Jesteś reporterem - to do czegoś zobowiązuje. Zdjęcia dzielą się na wiele wymowne kategorie. "Horror", "Brutality", "Drama" (np. spotkanie dwóch małżonków), "Outtake" (zabawne) i "Erotic". Naprawdę dobre i ciekawe fotografie dadzą Ci sporo ilość punktów, a poza tym pozwalają zdobyć achievementy (wszystkie w grze są tylko po 20 pkt. Nie ma lekko).

Spotkałem np. pewną parę - gościu był ranny, zaczął narzekać na to, że jest taki bezradny i nie jest w stanie chronić swojej kobiety, że pragnie zemsty i bardzo prosi Cię o pistolet. Jak mu dałem pukawkę, to strzelił sobie w łeb. Nice. Jak przy bieganiu solo po centrum handlowe nie masz większych problemów, tak już eskortowanie ludzi i torowanie im drogi zaczyna nabierać rumieńców – szczególnie gdy podopieczni zaczynają wpadać w panikę (szlochanie, chodzenie na czworaka itd.). Nie jest wesoło, szczególnie nocami, gdy w niektórych miejscach jest naprawdę ciemno,



▲ Co ty mnie robisz? Od tyłu? Bohatera? Od tyłu?

Uczta dla masochistów

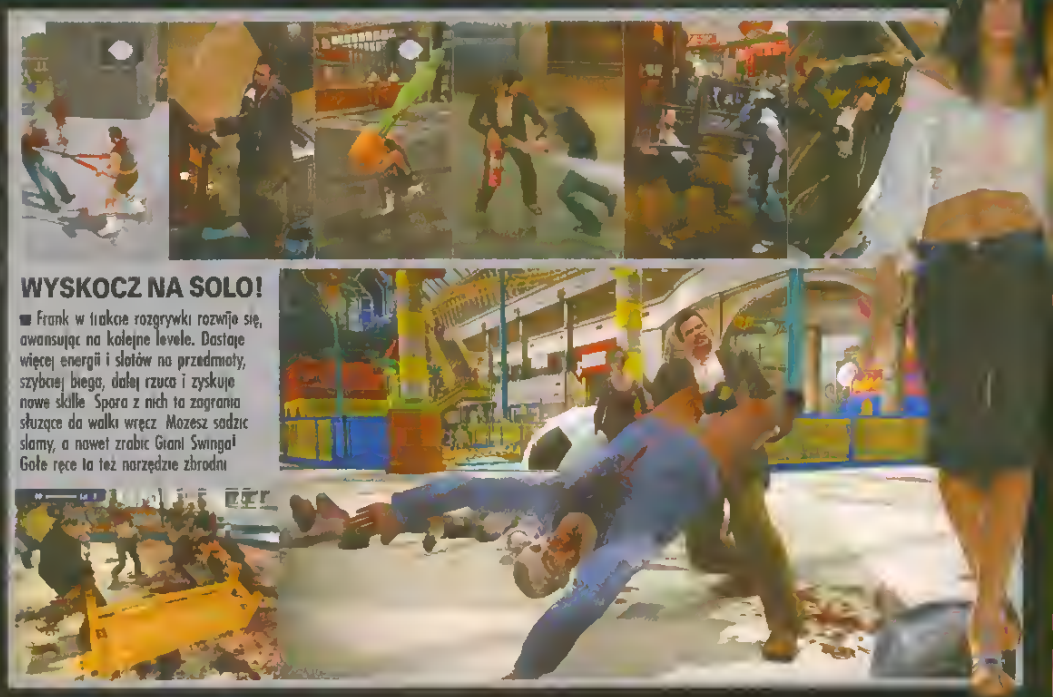


Tak wielkiej i zarazem brutalnej masakry na ekranie to chyba jeszcze nie widziałem. Tutaj zwyczajnie czerpiesz radochę z wyszukiwania coraz to nowych sposobów na usmiercanie "człowieka". Wpadasz do dowolnego pomieszczenia, chwytasz co popadnie (płyty CD, gitara, ławka) i ciskasz tym we wroga! Przeogromna interakcja i niezwykle rozbudowane sposoby kombinowania (połaz patelnię na gaz, rozgrzej ją do czerwoności, po czym zdziel nią twarz zombiaka) Z początku myślałem, że to bardziej rozbudowana wersja State of Emergency, ale to co się tu czasami dzieje, przerasta ludzkie pojęcie! Tylko co mają znaczyć te nieczytelne napisy podczas gry na zwykłych odbiornikach TV? Nie każdy ma HDTV ☐ [M@jk]

Ocena: 8+

a zombiaków jest ZNACZNIE więcej niż za dnie. Złowieszczo błyszczą im się na czerwono oczy, są agresywniejsi, szybsi i zaczynają naprawdę polować na ludzi. Jednak to nie zombiaki będą stanowiły dla Ciebie naprawdę potężny problem. Znacznie gorsi są psychopaci. Są to ludzie, którym przy takich okolicznościach odbiła solidnia palma. Jest ich łącznie kilkunastu i pełnią rolę bossów, najczęściej nieobowiązkowych. Nie chcę za dużo zdradzać, ale co powiesz na klauna żonglującego piłami łańcuchowymi, wesołą rodzinkę snajperów, weterana z Wietnamu, któremu włączyła się wojna, albo kierownika supermarketu, nie cierpiącego wandalizmu i szarżującego po swoim sklepie z wózkiem nabitym ostrymi zabawkami oraz shotgunem pod pachą? Albo grupę więźniów, którzy podekscytowani zaistniałą sytuacją i wolnością szaleją sobie jeepem, rozjeżdżając wszystko na drodze i wykonując bejzbolem "home runy" na łbie każdego, kto się napatoczy? Mało tego: w grze spotkasz się nie tylko z zombiakami i psychopatami, ale nie chce Ci psuć zabawy zdradzając, co Cię czeka w przeciągu 72 godzin spędzonych w Shopping Mall.

DR świetnie prezentuje się również



WYSKOCZ NA SOLO!

■ Frank w trakcie rozgrywki rozwija się, awansując na kolejne levele. Dostaje więcej energii i slotów na przedmioty, szybciej biega, dalej rzuca i zyskuje nowe skille. Spora z nich to zagrania służące do walki wręcz. Możesz sadzić slamy, a nawet zrobić Giant Swinga! Gołe ręce to też narzędzie zbrodni





▲ Skory do pomocy takim mianem? Zawsze i wszędzie:)! Jessie to subtelna blondynka z niesubtelnie wielkim cycem, której możesz strzelić najwyżej punktowaną fotkę w kategorii "Erotic". Latynoska to Isabella - z nią to wręcz film by się chciała nakręcić w tej samej kategorii.



▲ Sporo zombiaków ma pomysłowo zróżnicowanych. Podzwony na hamburgerach amerykański mutant, robotnik, policjant itd.

KOBIETOM ZA PIERWSZYM RAZEM NA BANK **BĘDZIE LEPIEJ** SZŁO W DEAD RISING. MAJĄ WRODZONY **TALENT DO SKLEPÓW I ZAKUPÓW,** WIĘC SZYBKO BĘDĄ ORIENTOWAĆ SIĘ **WE WSZYSTKICH LOKACJACH.**

od strony oprawy A/V. Pomimo obecności zatrważających ilości zombie na ekranie, niezwykle bogatego wystroju centrum handlowego i ogromnej interaktywności, animacja nie gubi nawet jeden klatki. Rewelacyjną fizykę zapewnie engine Havok, a kwestię efektów świetlnych można określić mianem poezji - warto zwrócić uwagę choćby na to, jak układają się cienie na ubraniu każdego z ludzi, w zależności od źródła światła i ułożenia ciała. Zaś obraz parku w nocy, kiedy szalejący jeep rozświetla reflektorami szwadrony kręcących się undeadów, wywołuje wręcz ciarki na plecach. No i nie mam też absolutnie żadnych pytań, jeżeli chodzi o modele wszystkich ważniejszych postaci - szczególnie w kwestii twarzy i mistrzowskiej mimiki. Nowa generacja konsol po prostu spycha renderingi do lamusa. Jeszcze lepiej wypada udźwiękowienie. I chodzi tu nie tyle nawet o samą muzykę, bo tylko przy specjalnych wydarzeniach masz jakieś konkretne kawałki (poza tym towarzyszą Ci idealnie dobrane melodie rodem z centrów handlowych:), ale o realistyczne odgłosy - po prostu pierwsza klasa, wszystko wydaje dźwięk taki, jak powinno. Dołóż do tego wspaniałe krzyki, płacze i wrzaski ludzi, wiszące w powietrzu pomrukiwania zombiaków, a także wprost kapitalny dubbing - nigdy w życiu nie przypuszczałem, że będę kiedyś chwalił Capcom za tę ostatnią kwestię.

Najlepsze zostaje na koniec: potężne replayability. Nie dość, że masz tutaj 6 różnych zakończeń, to po pierwszym zaliczeniu gry możesz odblokować Overtime Mode, prowadzące do prawdziwego zakończenia. Później zaś czeka Cię Infinity Mode, nie będę jednak zdradzał pewnych jego szczegółów, powiem tylko, że w trybie tym z własnej woli przekształcisz się w psychopatę i zaczniesz polować na niewinnych ludzi. Bądź jednak pewien, że przy pierwszym ukończeniu gry z całą pewnością opuścisz całą masę różnych rzeczy - nie tylko nie wypełnisz wszystkich zadań, ale nie odkryjesz wielu ukrytych misji, o wielu rzeczach (i smaczkach) nie będziesz miał nawet pojęcia. Tutaj mała podpowiedź z mojej strony: przechodząc grę za pierwszym razem skup się przede wszystkim na misjach związanych z fabułą, wypełniając dodatkowe questy tylko wtedy, gdy będziesz miał na nie odpowiednią ilość czasu. Powód? Nie stawisz się w danym miejscu na czas, a tajemnica incydentu w Williamette pozostanie nierozwiązana. I tu daje o sobie znać pewien szkopuł: masz tylko jeden slot na save (chyba że masz i HD, i memorkę - wtedy na każdym nośniku możesz zapisać po jednym stanie). Nie ma więc zabawy



▲ Jest tu cała masa sklepów z ciuchami. Bez problemu wbijesz Frankowi nawet w damską kieckę:)

w save/load, chyba że zginiesz. To nie jedyna wada, jaką można wytknąć DR. Jak dla mnie czas tu leci nieco zbyt szybko i za bardzo Cię popycha, ograniczając swobodną eksplorację. NPC czasami zachowują się w irytujący sposób, a AI sterujące bossami często ma problemy ze strzelaniem przez okna (przydatna kapa na niektórych psychopatów!). Przyczepić się też można do animacji biegu bohatera, bo Frank zasuwa, jakby mu ktoś dwukilowe odważniki do jajec przywiązał. Gra dość często się dogrywa (na szczęście szybko), brakuje też gdzieś zapisków logów z rozmów przez krótkofalówkę, a przy ostrej akcji łatwo przeoczyć pisane małym drukiem dialogi. No i największa kapa: całkowity brak multiplayera. Jest nad czym popracować przy DR2. W każdym razie bardzo, ale to bardzo polecam najnowszą, niezwykle nietuzinkową i posiadającą wspaniały styl produkcję Capcom. Ogień □



■ Frank nie tylko na piechotę zasuwa. W DR można też poszaleć za kierownicą samochodu, na motorze, rowerze, a nawet deskorolce. Dwie pierwsze opcje są tyleż wesołe, co bezlitosne



WERDYKT Kaliego

8 6 9 7 9

8+

Unikalny tytuł - przygodówka z nieustannym mordowaniem zombiaków na 1000 sposobów

PLUSY	MINUSY
▲ rozbudowane i masa atrakcji	▼ zbyt szybko upływający czas
▲ klimat i styl	▼ bezpowrotne gubienie fabuły
▲ replayability	▼ tylko jeden save

CAPCOM
CAPCOM
PRZYGODOWA/
CHODZONA BIJAT
GRY PODOBNE
GTA: State of Emergency
JUŻ JEST

OCENY: [illegible] | 1 GRACZ ONLINE: - | 16

N3
NINETY-NINE NIGHTS

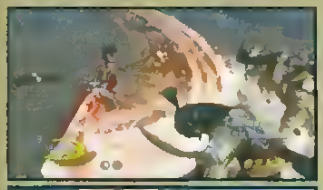
Odprężająca sieczka



Kingdom Under Fire po liftingu? W żadnym wypadku. A jeśli dodatkowo maczał w tym palce Mizuguchi z Q Ent. - to musi być hicior. Wystarczy raz spojrzeć na 99 Nocy, by popaść w zachwyt (ilość postaci na ekranie rządzi). Niekiedy raz machniesz pałeczką i już masz ponad 100-hit combo! Fenomenalne efekty wizualne i rozbudowany system walki jak na "łażankę-nowelkę", choć równie dobrze możesz iść przed siebie i napierzać bezmyślnie w przyciski, oglądając przy tym miłe dla oka animacje. Gra idealna na szybkiego szpila, podczas którego daje wiele radochy. Niech sobie wszyscy mówią co chcą, ale dla mnie N3 to absolutny must have na X360. ☐ [M@jk]

Ocena: 9-

Setka orków po lewej, dwie setki goblinów po prawej - setka w gardło i do boju! Chlup-siup-dup, rach-ciach-ciach, dash w srodek wrogiej grupy, jeden sprawny hellkopter wywinięty włócznią - i ilość killsow zwiększyła się o 80, zaś na liczniku combo widnieje liczba 178 uderzeń. Jezeli taka zabawa Ci się podoba, to N3 z pewnością Ci podejdzie. Świat fantasy i odwieczna wojna sił Jasności i Ciemności, przy czym nie do końca wiadomo, po czyjej stronie stoi racja i kto tu tak naprawdę jest dobry, a komu tylko cuchnie z japy i ma zielony odcień skóry. Takie są podwaliny fabularne najnowszego chodzonego mordobicia stworzonego połączonymi siłami koreeńskiej grupy Phantagram i japońskiego Q Entertainment. Kto jednak spodziewa się, ze N3 to next-genowy kontynuator linii Kingdom Under Fire, może się niemiło rozczarować. Owszem, są tu wielki potężnych oddziałów i dziesiątki, a nawet setki postaci na ekranie, jest miło na całego, ale cała otoczka strategiczna, potężna siła i wielki urok KUF poszły się kukać, a i elementy RPG zostały drastycznie ograniczone. Brak tutaj jakichś bardziej skomplikowanych zadań, niz wysyłanie do plachu oddziałów znajdujących się na trasie Twego przemarszu. Niby przed walką mozesz wybrać sobie dwe oddziały z założenia osłaniające Twoje flanki, ale róznice między nimi są niemal niezauważalne dla przebiegu bitwy. Nie dość, ze wszelkie rozkazy ograniczają się do tak zaawansowanych założeń taktycznych jak "do mnie" i "aport" – o, przepraszam - "do ataku", to w dodatku Twoi kompanii tylko groźnie i licznie wyglądają, bo juz zaciukanie najdrobniejszego wroga przychodzi im z problemami. Co by było sprawiedliwie, Ty za to jednym pierdnięciem rozmiatasz całe oddziały - z artystyczną gracją, trzeba przyznać. Bohaterowie N3 wywijają swymi broniami w iscie poetycki sposób, ich serie ciosów ozdobione są fantastycznymi smugami i aż miło na to popatrzeć - brakuje tylko ustawionego gdzieś z boku stolika z jury, podnoszącym karty z punktami za ocenę danej akcji. Misje w N3 wyglądają więc tak, ze to raczej Ty chronisz swoich podopiecznych, niż oni pomagają Ci w walce. Combosy i zagrania są całkiem liczne, ale co tutaj dużo ukrywać - ta gra to pieroński button masher, takie same efekty uzyskujesz nawalając w jeden przycisk lub na oślep w dwa służące do ataku, jak i przez zmyślne klecenie combosów. Bloku używasz tylko przy walkach z bossami - jakby nie było, jedynym realnym zagrożeniem dla postaci Gracza.







Od strony graficznej tytuł nie przedstawia się powalająco. Owszem, w niektorych momentach ilość walczących na ekranie jednostek zatyka koparę (np. widok ok. 200 goblinów szerzujących na Ciebie ze skarpy), ale nierzadko też występują tutaj zwolnienia animacji. Widoczność sięga baaardzo daleko, ale niestety, pola bitew, choć wyglądają całkiem miło, nie cierpią na jakieś specjalne urozmaicenie. Znacznie lepiej wypada za to wojenna muzyka, złożona z orkiestralnych kawałków połączonych z elektroniką. Szkoda tylko, ze już przy samym dubbingu ręce opadają (w dodatku nie zawsze słowa zgrywają się z ruchem ust). Podsumowując N3 to ten typ gier, które chcą zauroczyć ilością jednostek na ekranie. A tu trzeba czegoś więcej. Daleko tutaj do rozbudowania Dynasty Warriors (7 postaci, po 7 broni kazda, nieco więcej przedmiotów), brakuje takiego zróżnicowania jednostek i ciekawych misji jak w Spartan: Total Warrior, czy tez wreszcie niuansów strategicznych Kingdom Under Fire. Nie wiadomo tez, co bardziej irytuje - czy strasznie wolne przemierzanie odwiedzonych juz miejsc, czy tez błąd w postaci kosowania licznika combo przy odpaleniu kazdej cut-scenki. Zbyt łatwe i na jedno kopyto, a w dodatku solidnie cierpiące ze względu ne brak jakiegokolwiek multiplayera. Miło się tu rozmiata, ale zdecydowanie na zbyt krotką metę ☐



PRZODOWNIK Z SEULU

N3 pokazuje, że najwazniejsze w biznesie są pieniądze. Koreańscy developerzy z Phantagram współpracując z japońskimi developerami z Q Entertainment (ekipa od Lumines oraz Meteos) zapomnieli o burzliwej historii i ciągłej konkurencji między Koreą a Japonią. Phantagram nie urwał się jednak z choinki - to jeden z pierwszych teamow developerskich w Korei ('94). Dwanaście lat temu nikt z nich nie marzył o międzynarodowej karierze. Raczkująca firma została zatrudniona do zrobienia kilku konwersji na MSX-a. Dopiero pomoc od koreańskiego rządu oraz projekt o skromnej nazwie "Tworzenie gry na światowym poziomie" zapewniły Phantagramowi rozgłos. Kingdom Under Fire zebrał pozytywne opinie na całym świecie ☐ [dzujo]

WERDYKT Kallego

6	7	7	6+

Rozpierdzielanka na całego - jesteś szefem rozrzucającym dziesiątki przeciwników naraz.

PLUSY	MINUSY
design bohaterów i NPC	zbyt masherskie
artystyczne combosy	cut-scenes kasują combo
ilosc jednostek na ekranie	łatwe

MICROSOFT	
PHANTAGRAM + Q ENT	
BIJATYKA	
CHODZONA	
GRY PODOBNE	Dynasty Warriors Spartan
Y:	1 GRACZ, ONLINE: 12
JUZ JEST	

POCKET

• GBA • PSP • DUAL SCREEN • N-GAGE • INNE

granie na małym ekranie!

Szykuje się doskonały okres dla posiadaczy PSP i DS-a. Na obie konsole do końca roku ukaże się ok 200 gier, w tym przynajmniej kilkanaście potencjalnych killerów. Giganci branży już zapowiedzieli, że na TGS zaprezentowane zostaną kolejne tytuły. Z innej beczki - w Sieci pojawiły się ostatnio plotki (niepotwierdzone!) o planowanej obniżce cen PSP do 150 dolarów (czyli wciąż drozej, niż w przypadku DS Lite). W połączeniu z premierą kamery, modułu GPS, hitow pokroju MGS PO czy Silent Hill i emulatorem PSone byłby to mocny argument przeciwko konkurencji. Jednak ta ostatnia nie próżnuje – w końcu w takie hity jak Touching Detective, Hotel Dusk, Contact, Final Fantasy III, Yoshi's Island 2 czy Elite Beat Agents na PSP nigdy nie zagramy. Niektórych zniechęcają histone o pękających zawiasach, jednak problem jest – podkreślam – marginalny, a sama usterka (jeśli już wystąpi) w żaden sposób nie wpływa na zachowanie konsoli. Skoro już przy działaniu jesteśmy, wspomnę, że wiele wskazuje na to, iż Sony „po cichu" wprowadziło na rynek PSP z lekko udoskonalonym D-padem, w którym łatwiej wchodzą „skosy" ☐ [kilu]

PIGUŁA

NINTENDO DS

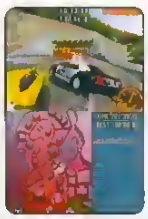


Choć w chwili, gdy piszę te słowa, nie było jeszcze oficjalnej zapowiedzi, wiadomo już, że Nintendo wyda w Europie przystawkę pozwalającą na odtwarzanie MP3 na popularnych handheldach – GBA, GBA SP, GB Micro, DS i DS Lite. Nie wiadomo jeszcze, czy przystawka będzie w stanie odtwarzać filmy, jak wydany w Japonii PlayYan. Urządzenie korzystać ma z kart SD (stosowanych np. w aparatach cyfrowych). Cena wyniesie prawdopodobnie ok. 30 euro, data premiery nie jest znana (mowi się o 6 października) [kilu]



Japończycy znów szaleją. Miesiąc temu podczas premiery różowego DS Lite przed sklepami ustawiały się kolejki złożone nawet z 200 osób. Gdy 2 września do sprzedaży wchodziła czarna wersja konsoli (oraz dwie długa oczekiwane gry - Tingle RPG oraz Chousouju Mecha MG), rekord został pobity – przed największymi tokijskimi sklepami czekało 400-500 klientów. Famitsu dostrzegło pewną zależnosc – po różowego DS przyszło wiele Graczek, tymczasem na czarną wersję czekali praktycznie sami panowie. Nieco mniejsze kolejki ustawiały się tydzień wcześniej, podczas premiery Final Fantasy III. Gra w ciągu poru dni znalazła pół miliona nabywców, o 150 tysięcy więcej, niz oczekiwało Squore Enix. Tymczasem w USA barierę miliona sprzedanych egzemplarzy przekroczył New Super Mario Bros. Przy okazji Nintendo ogłasiła, że do amerykanskich sklepow 13 września trafi rozowa i czarna wersja DS Lite. 11 dni pozniej ta ostatnio zadebiutuje tokze w Australii. A jak wygląda sprzedaż DS Lite w Japonii? Całkiem nieźle – każdego tygodnia sprzedaje się ok. 200 tys. egzemplarzy konsoli. Dla porównania PSP znajduje ok. 40 tys. nabywców (dane z połowy sierpnia). [kilu]

Zaskakująca wyznanie padła z ust przedstawiciela firmy znanej z wydawania gier maksymalnie efektownych, niekaniecznie oryginalnych. W wywiadzie dla branżowego pisma MCV David Gardner z EA stwierdził, że PSP nie jest tym, czego oczekiwali odbiorcy. Firmo dotychczas skupiała się na grach na handhelda Sony, jednak Gracze udowodnili, że tak naprawdę liczy się nie grafika, lecz przyjemność z gry, a ta jest z reguły większa w przypadku DS-a z racji niecodziennych możliwości tej platformy. Z tego powodu firmo zamierza „przerzucać" się na platformę Nintendo. Gardner podkreślił, że źródłem przyszłego sukcesu mogą być tylko gry prawdziwie innowacyjne, wykorzystujące atrybuty konsoli (przypomnę, że mowi to przedstawiciel EA!). A co z Sony? „Firma nie może dalej spoczywać na laurach. W przypadku PSP jest wiele do zrobienia w kwestii ceny i możliwości tej platformy". Gardner skrytykował też opieszałość Sony w podawaniu konkretnych informacji związanych z premierą PS3. Tymczasem plony wydawnicze EA na najbliższe miesiące zawierają 13 gier na PSP i raptem 4 na DS... [kilu]



W marcu przyszłego roku na DS i PSP ukazać ma się sequel niezłych wyscigow Gameloftu, Asphalt: Urban GT. W drugiej części znajdziemy ok. 30 tras, 36 aut oraz – nowość – motocykli, pojawi się też jakze popularna ostatnimi czasy możliwość tuningu maszyn. Za muzykę odpowiadać będą m.in. Moby i Pussycat Dolls. Grę wyda Ubisoft [kilu]

Tenchu Dark Secret

Realia przedstawione w Tenchu to wyjątkowo wdzięczny temat. Japonia sprzed setek lat, odważni samurajowie złoczyńcy dręczący mieszkanców wiosek i wielcy możnowładcy, proszący się o skrócenie o głowę. Na konsolach Sony Tenchu było całkiem niezłym symulatorem pierwowzoru współczesnych ninja.





Na DS-ie nie zostało z tego wiele. Gra przypomina MGS-a ze starych konsol. Poruszamy się po lokacjach przypominających labirynty, wypatrujemy przeciwników i staramy się umieścić na ich drodze pułapkę. Tych ostatnich jest całkiem sporo – od bambusowych kolców, przez wilcze doły po zatruty ryż. Możemy też łączyć ataki, np. zamiast pozwolić przeciwnikowi wejść na minę, możemy wepchnąć go na nią i pozwolić spaść na kolce, a na końcu dobić kataną. Dodatkowo z biegiem czasu zdobywamy materiały na nowe narzędzia zbrodni (możemy się też nimi wymieniać przez Sieć). Schemat ten sprawdziłby się dużo lepiej, gdyby nie wykonanie gry. W zasadzie mogłaby ona wyjść na GBA – mechanizmy nią rządzące są bardzo umowne, brakuje znanej choćby z PSone naturalności i swobody. Zapomnijcie o rzuceniu gwiazdkami „zza winkla" czy używaniu liny z hakiem. Dodajcie do tego zenującą SI i mało praktyczną mapę - przeciwnicy pojawiają się na niej, gdy jesteśmy tuż przy nich, a na ekranie z akcją wypatrzeć ich nie sposób, bo ta przedstawiona jest z góry. Jak tu cokolwiek planować? Zabrakło też widowiskowych scen śmierci – zamiast nich mamy obrazki, jeden z elementów, które możemy kolekcjonować. Sporo ciekawych pomysłów i kiepska realizacja – oto kieszonkowy Tenchu ☐ [kilu]

NINTENDO DS WERDYKT FROMSOFTWARE SKRADANKA

3 5 5 — 5

realia, pułapki | realizacja | 1-2 GRACZY (MULTI CARD)

Dig Dug Digging Strike

Gdyby nie Pac Man, maskotką Namco byłoy prawdopodobnie Taizo Hori, bohater liczącej grubo ponad 20 lat zręcznościówki Dig Dug. Stało się jednak inaczej, a przyćmiony przez żółtego kolesia Dig Dug doczekał się tylko jednej kontynuacji oraz duchowego następcy - Mr. Driller. W opisywanej grze Namco postanowiło złożyć hołd seni – pojawiają się w niej motywy z obu części Dig Duga, Mr. Drillera (którego bohater jest jak się okazuje synem Taizo) a także dwóch innych klasyków Namco – Xevious i Rally-X, występujących tu w postaci mini (bardzo mini) gier. Akcja gry dzieje się na wyspach niewielkiego archipelagu, znatakowanego przez grupę niemiluchów. Na górnym ekranie wyświetlana jest w 3D powierzchnie wyspy z drzewkami, domkami, spacerującym sobie bossem, którego należy wyeliminować, oraz sena powbijanych w ziemię klinów. Są tu też tunele prowadzące do wyświetlanych na dolnym ekranie podziemi doskonale znanych z pierwszej części gry (i niemal tak samo wyglądających). Cel – podkopanie się pod właściwymi klinami w momencie, gdy na wyznaczonym obszarze powyżej znajduje się boss. W efekcie wybrany fragment wyspy zapada się do wody, a dręczyciel ginie. W pierwowzorze Gracz musiał jedynie eliminować przeciwników, napełniając ich powietrzem lub zrzucając im na głowę głaz (co i tak było skomplikowanym zadaniem biorąc pod uwagę złożoność ówczesnych gier). Tym razem atrakcji jest o niebo więcej – pojawili się nowi przeciwnicy, cały szereg „przeszkadzajek" w rodzaju lawy czy lodu, a także rożnego rodzaju dopalacze i nowe bronie, składane z elementów zbieranych podczas zabawy. Zabrakło jedynie obsługi styluse (za to gra w godny naśladowanie sposób wykorzystuje oba ekrany). Mimo tych usprawnień założenia nie zmieniły się – na każdym kroku czuć, że mamy do czynienia z (co prawda „stuningowanym") klasykiem. Plansz jest raptem kilkanaście i wszystkie da się przejść w podobny sposób, zmienie się jedynie poziom trudności. Atrakcyjność gry wzrasta dopiero wtedy, gdy zdecydujemy się na szukanie dopałek. Taki już urok tej gry – z jednej strony ograniczony, powtarzający się schemat i bohater dysponujący dwiema klatkami animacji, z drugiej cały szereg elementów przypominających, że gra jednak nie ukazała się dwie dekady temu. Miłym dodatkiem byłby tryb dla dwóch graczy, gdyby nie fakt, że wymaga on dwóch egzemplarzy gry ☐ [kilu]



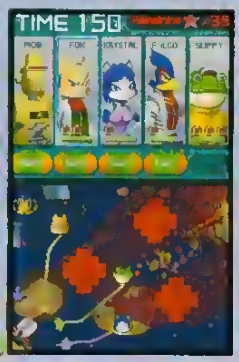
NINTENDO DS WERDYKT NAMCO BANDAI ZRĘCZNOŚCIOWA

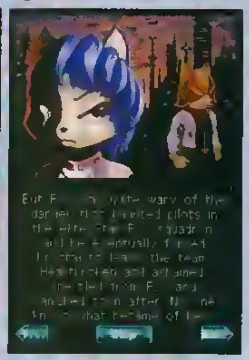
5 7 6 — 6+

dla fanów "Namco-klasyki" | tylko dla nich | 1-2 GRACZY (MULTI CARD)

STARFOX DS







▲ Tak wygląda część strategiczna Stylusem rysujemy tor lotu jednostek

Po kilku średnio udanych próbach wskrzeszenia serii StarFox (pierwowzór ukazał się w 1993 na SNES-a, była to pierwsza gra korzystająca z dopalacza 3D – SuperFX) Nintendo wraca do korzeni, podsuwając Graczom tytuł w podobnej konwencji, lecz mocno rozbudowany. Podstawą wciąż są walki w przestrzeni, tym razem rozgrywające się nie w długich „tunelach" ograniczonych niewidzialnymi ścianami, lecz na niewielkich arenach wypełnionych przeciwnikami. Unieszkodliwić musimy tylko kilku z nich – reszta przypałętała się przypadkiem i można ich ominąć, choć rozprawianie się i z nimi premiowane jest sporą bonusów. Bywa, że musimy zająć się bossem, unicestwić bazę wroga lub unieszkodliwić rakietę odpaloną z tej ostatniej. Tu reguły są nieco inne, musimy np. przelecieć przez szereg lewitujących w przestrzeni pierścieni, nie omijając żadnego z nich. Podobne pierścienie znajdują się na aranach – gdy przez nie przelecimy, w okolicy pojawia się bonus, np. energia, dodatkowy czas lub bomba. Premiowane jest też umiejętne korzystanie z osłon.

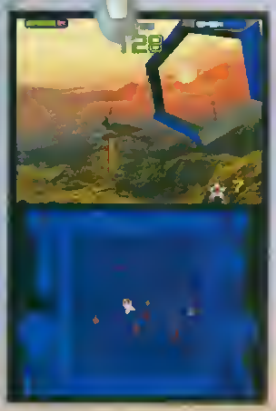
Zanim jednak trafimy za stery jednego za statków (o tym dalej), musimy przygotować plan działań. Autorzy gry stworzyli w tym celu system do złudzania przypominający grę strategiczną. Każda z misji składa się z przynajmniej kilku tur. Podczas każdej z nich ręcznie rysujemy tor lotu naszych jednostek, pamiętając o ograniczonej ilości paliwa. Po zakończeniu tury jednostki lecą do celu i gdy trafią na przeciwnika (niektórzy z nich ukrywają się w kosmicznym pyle, tor lotu pozostałych możemy bez problemu przewidzieć, co pozwala na kierowanie w ich stronę odpowiednio wyposażonych jednostek) wiąca się wyżej opisany tryb „akcji". Nasza drużyna składa się z kilku mocno różniących się między sobą statków – jeśli na przeciwników trafi kilka z nich, również kilka razy w danej turze trafimy za ich stery. Zabawa kończy się, gdy wyeliminowana zostanie ostatnia z naszych jednostek lub skończy się limit tur. Ten zaś (jak również limit czasu – jeden z największych „przeszkadzaczy" w grze) rośnie, gdy dobrze radzimy sobie za sterami.





Jednym z najbardziej niezwykłych elementów StarFoxa jest sterowanie. W związku z narzekaniami Graczy na skomplikowaną klawiszologię (hm?) w Metroid Prime: Hunters, autorzy postanowili wszystkie czynności przyporządkować stylusowi. Za jego pomocą sterujemy i celujemy, a także włączamy dopalacz, hamulce lub pancerz, aktywne dopóki nie odarwiemy stylusa od ekranu (lub nie skończy się wspólna dla nich, samoczynnie regenerująca się energia). Dodatkowe czynności - zwrot, beczkę i zrzut bomby - aktywujemy za pomocą ikonek. Wszystkie przyciski konsoli odpowiadają za strzał, a szkoda, bo przydałaby się np. możliwość regulacji prędkości za pomocą D-pada.

Oprawa StarFoxa jest świetna przede wszystkim od strony technicznej. Na podziwianie widoków nie ma jednak zbyt wiele czasu (niestety, bo teren prezentuje się rewelacyjnie, przeciwnicy zresztą również) – wszystko dzieje się bardzo szybko, a ekran obejmuje dość niewielki obszar. Niemal cały czas animacja jest ultrapłynna, zwolnienia pojawiają się jedynie gdy na ekranie dzieje się naprawdę dużo.



(nie przeszkadza to w zabawie). Muzyka jest bardzo filmowa, zdecydowanie nie jest monotonna, w odróżnieniu od z czasem zaczynającego drażnić bełkotu postaci.

Bardzo mocną stroną StarFoxa jest dojrzała fabuła. Gdy raz ukończymy grę, aktywna staną się alternatywne wersje dialogów do wyboru, przez co rozwój wydarzeń oraz zakończenia mogą być zupełnie inne, niż poprzednio. Grę wypada więc przejść przynajmniej kilka razy (zdradzę, że zakończeń jest 9 i warto zobaczyć wszystkie). Tylko w ten sposób poznamy wszystkie postacie (jest ich kilkanaście), zasiądziemy za sterami wszystkich maszyn i zobaczymy wszystkie lokacje.

Autorzy zetundowali nam wyjątkowo wybuchową mieszankę. Ciekawa fabuła, wciągający system planowania i bardzo dynamiczne sceny walki nie pozwalają się nudzić. Czasem na ekranie dzieje się aż za wiele (areny mogłyby być większe) – przeciwników jest tak wiele, że nie wiadomo którym się zająć, a każda sekunda się liczy. Momentami zadania w przestrzeni sprawiają wrażenia przypadkowych, zbyt chaotycznych. Warto wspomnieć o ogromnym zróżnicowaniu zarówno oponentów (statki kosmiczne, meteory, lewitujące w przestrzeni monolity, gigantyczne wazki i wiele innych) jak i lokacji. Słowem – o nudzie nie ma mowy. Poziom trudności nie jest zbyt wyważony, jednak to celowy zabieg – czasem po trudnej misji ma się ochotę na coś mniej wymagającego. Gra nie jest też szczególnie trudna i momentów gdy po kilkunastu turach widzimy napis Game Over, nie ma zbyt wiele. Mimo to non stop trzyma w napięciu. Poza trybem dla jednego gracza do dyspozycji mamy też prosty multiplayer (w którym od razu trafiamy na arenę) w dwóch odmianach – w trybie lokalnym (6 graczy, 1 cart) lub online (4 graczy). Więcej takich gier! □ [kilu]

NINTENDO DS | WERDYKT | Q-GAMES | STRZELANINA

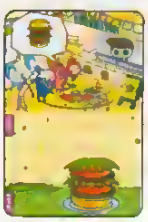
8 | 7 | 8 | 8

kompleksowość | momentami chaos

1-6 GRACZY
4 GRACZY ONLINE

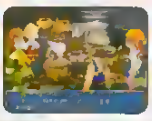
PIGUŁA

Konami zapowiedziało kontynuację zrecenzowanej w poprzednim PE gry Lost in Blue. Schemat zabawy pozostanie bez zmian. Tym razem jednak będziemy mogli kierować zarówno chłopcem, jak i dziewczynką – on będzie silniejszy i odporniejszy, ona lepsza w gotowaniu, pływaniu, szukaniu pożywienia i strzelaniu z łuku. Inną nowością będą atrakcje w rodzaju tornad czy trzęsień ziemi. [kilu]

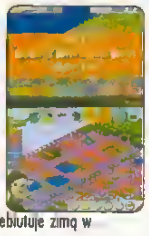


Namco ogłosiło, że zawierający wiele usprawnień sequel niezwykłego Tamagotchi Connection: Corner Shop opuści granice Japonii. Angielskojęzyczna wersja gry ukazać ma się zimą. [kilu]

Shin'en pracuje nad kontynuacją nieźle, choć krótkiej strzeloniny na DS, Nanostray. Gre wyda Majesco, żadne szczegóły nie są jeszcze znane. [kilu]

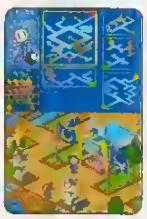


Square Enix ujawniła datę premiery amerykańskiej wersji Final Fantasy III. Gra pojawi się 14 listopada i będzie to jej debiut w USA – wydany na SNES-a FF III w rzeczywistości był częścią szóstą. Nie wiadomo jeszcze, kiedy DS-owa „trójka" pojawi się w Europie. [kilu]



EA zapowiedziało wydanie na DS konwersji pecetowej gry ekonomicznej Sim City 3000. Wersja na handhelda zostanie wzbogacona o interaktywny tutorial, tryb multiplayer oraz zestaw misji, w których do wykonania mamy konkretne zadania. Gra zadebiutuje zimą w Japonii. [kilu]

Natsume zapowiedziało na DS kolejną odsłonę Harvest Moona. Gra nosić ma nazwę Bokujo na Monogatari: Kimi to Sodatsu Shima (Harvest Moon: Wyspa, którą Stworzyłem z Tobą), jej japońska premiera planowana jest na grudzień. [kilu]



W angielskojęzycznej wersji ukaże się także Touch! Bomberman Land DS. Nowa wersja Bombermana to wzbogacona o fabułę zręcznościówka, w której skład wchodzi 36 mini-gier dla 1-4 Graczy, w tym oczywiście klasyczna wersja gry Hudson Softu. Premiera w USA – listopad. W październiku w Japonii ukaże się natomiast remake innej gry Hudsona - Lode Runner. [kilu]

Plotki mówiące o podbiciu rynku handheldów przez Microsoft okazały się prawdziwe. Prawdą okazała się też informacja, że produkt, a w zasadzie linia produktów – Zune – nie będzie konsolą, lecz odtwarzaczem konkurencyjnym dla iPoda, wyposażonym w szereg funkcji, których ten ostatni jest pozbawiony (obsługa radia internetowego, łącze Wi-Fi itp.). Niewykluczone, że sprzęt będzie odpalać gry, jednak będą to najwyżej bardzo proste produkcje. [kilu]



Square Enix pokazał obrazki z przygotowywanego na GBA remake'u Final Fantasy 5. Gra ukaże się 12 października w Japonii, miesiąc później w USA. O premierze w Europie nic nie wiadomo. [kilu]

Jeszcze tym roku w Japonii ukaże się na PSP oraz PS2 konwersja (!) jednego z oryginalniejszych japońskich RPG z GBA - Riviera: The Promised Land. Co ciekawe, graficznie gra nie będzie się różnić od pierwowzoru, a postacie w końcu przemówią. [kilu]

Europejski oddział Sony uruchomił internetowy „sklep". Znajdziemy w nim kilka wersji demonstracyjnych gier, dodatki do Lemmings i Key of Heaven, a także filmy z najnowszych gier i garść utworów, wśród których znajdziemy zarówno kawałki z gier, jak i piosenki mało znanych wykonawców. Co najważniejsze, wszystko to dostępne jest za darmo, wystarczy jedynie się zarejestrować. PSP Store dostępny jest z poziomu strony http://yourpsp.com.

Z okazji dziesięciolecia japońskiego RPG Wild Arms Sony ogłosiło, że Media Vision tworzy na PSP kolejną grę z tej serii, opatrzoną podtytułem XF (od Cross Fire). Szczegóły na jej temat nie są znane, ale jest już strona (www.wild-arms.net/XF). [kilu]

Atari pokazało obrazki z przygotowywanego przez Kuju (Battalion Wars) taktycznego RPG Dungeons & Dragons Tactics. Realia i zasady gry zgodne będą z regułami stworzonymi przez Wizards of Coast, pojawi się też tryb kooperacji. Premiera w Europie – październik. [kilu]



PIGUŁA

PS2

Widok z lotu ptaka, oddział złożony z kilku żołnierzy, sterowanie za pomocą kursora, zadania sprowadzające się do „wyeliminuj siły przeciwnika" oraz doskonały, potraktowany z przymrużeniem oka klimat (o czym przekonywała już piosenka z intro - "War has never been so much fun") – ata Cannon Fodder, jedno z najlepszych gier z epoki 16-bitowców. Historia nie raz pokazała, że takich klasyków lepiej nie przerabiać przywoływać z zaświatów, jednak Codemasters, od 1999 roku właściciel Sensible Software, nie może przecież pozwolić, by taka licencja się zmarnowała! Planowany na wiosnę 2007 remake operować ma podobny klimat, stylizowaną grafikę 3D oraz szereg „usprawnień", m.in. możliwość zrzucenia napalmu, nawet branie (snajperka, miotacz ognia), pojazdy i - to chyba jedyna naprawdę pozytywna wiadomość – tryb multiplayer z opcją kooperacji. Przyznam, że mocno obawiam się o tę produkcję – Cannon Fodder był grą niemal idealną i dorównanie mu będzie niezwykle trudnym zadaniem. Wzbogacenie rozgrywki w sytuacji, gdy jej geniusz wynikał z prostoty, może nie być dobrym pomysłem, podobnie jak przeniesienie akcji w 3D (w dodatku w bardzo charakterystycznym stylu, choć trzeba przyznać, że ma on coś w sobie). Obym nie wykrakał! [kilu]

Japoński oddział Sony ujawnił nowe informacje na temat dwóch mocno oczekiwanych przystawek do PSP. Chotto Shot, czyli japońska wersja kamery kosztować ma 5000 jenów. Urządzenie dysponuje matrycą CMOS a rozdzielczaśca 1,3 megapiksela, która pozwoli na robienie zdjęć w jednej z dwóch rozdzielczości - 640x480 (VGA) lub 480x272 (taką wielkość ma ekran PSP). Obiektyw ma stałą ogniskową, o ostrość w nim ustawiona jest „na sztywno" (od 40 cm do nieskończoności), można też włączyć tryb makro. Komerka potrafi kręcić filmy z dźwiękiem (480x272, 30 kl./sek., maksymalna długość – 15 sekund) w formacie Motion JPEG. Można je oczywiście przenieść na PC i przerobić na zajmujący mniej miejsca format AVI. Do kamery prawdopodobnie dołączone będzie oprogramowanie pozwalające na prostą edycję zarejestrowanego materiału.

Lepiej przedstawiają się parametry odbiornika GPS (6000 jenów) – ważąca 16 gramów niewielka płytka sterczącą z gniazda USB konsoli potrzebuje zaledwie sekundy na określenie pozycji geograficznej z dokładnością do 5 metrów, a w sytuacji, gdy jest niepotrzebna, można ją złazyć. Urządzenie sprzedawane będzie bez żadnego oprogramowania, jednak już teraz wiadomo o przynajmniej czterech aplikacjach, które będą z niego korzystać - Hamestar Portable, Minna no Golf 8a, Metal Gear Solid: Portable Ops oraz bliżej nieokreślony program od firmy Edea. Przystawki trafią na japoński rynek 7 grudnia, a do zestawów dołączane będą pokrowce. [kilu]

W wywiadzie dla japońskiego Nikkei BP, odpowiedzialny za kształt wydawanego na konsole Sony oprogramowania Izumi Kawanishi opowiadał o wizjach i planach związanych z PSP. Do tej pory przenośne PlayStation promowane było głównie jako konsola, w przyszłości natomiast nacisk położony ma zostać na wymianę informacji – do przeglądarki internetowej prawdopodobnie w przyszłości dołączy klient e-mail oraz organizer. Kawanishi mówił też o emulatorze PSone – problemem w jego przypadku jest nie prędkość emulacji, lecz interfejs (PSP mo mniej przyciskow niż Dual Shock). Jedna gra zajmować będzie średnia 400-600 MB, co zdaniem Kawanishiego przy współczesnych łączach nie powinno stanowić przeszkody. Gry będziemy ściągać bezpośrednio na PSP (za pomocą hotspotów), ewentualnie za pośrednictwem PS3 albo peceta. Sony rozważa możliwość wypuszczenia podobnego emulatora także dla PC. System cyfrowej dystrybucji Sony objąć ma docelowo wszystkie gry z PSone, a także pełnometrażowe filmy. Dodatkowo na PSP będziemy mogli oglądać materiały przetworzone i udostępnione dzięki łączu Wi-Fi przez PS3. [kilu]

Nippon Ichi Software, autorzy rewelacyjnego, taktycznego RPG Disgaea procują nad kieszonkową wersją swojego dzieła. Makai Senki Disgaea Portable ukaże się 30 listopada, póki co niestety wyłącznie w Japonii. Gra dostępna będzie w dwóch wersjach – zwykłej i limitowanej, droższej o 2000 jenów. [kilu]

Pod koniec sierpnia na łarum Oficjalnego Magazynu PlayStation pojawiło się informacja o nowej wersji PSP, która miałaby się ukazać w marcu 2007. Sprzęt miał być mniejszy i lżejszy, miec wbudowaną kamerę i pamięć 8 GB. Internet zawrzał, jednak Sony szybko zdementowało te pogłoski – „w chwili obecnej nie mamy w planach wypuszczenia odświeżonej wersji PSP". [kilu]

John Koller z Sony w jednym z wywiadów mówił o przyszłości PSP. Do końca roku na handhelda ukaże się około 100 gier, planowane jest też uruchomienie serwisu podobnego do iTunes, za pomocą którego będzie można ściągać dane bezpośrednio na PSP. „Żywotność" rynkowa PSP szacowano jest na około 10 lat, w związku z czym wszelkie obawy związane z pojawieniem się nawej wersji handhelda są nieuzasadnione. Pewien niepokój u Sony wywołuje przenośny gadżet przygotowywany przez Microsoft – Zune, który prawdopodobnie również oferować będzie możliwość uruchamiania gier. [kilu]

Nie podoba mi się fakt, że tak wiele tytułów wydawanych na PSP to porty starych gier z PS2. Pół biedy jeśli gra jest mocna, a konwersja bezbolesna, bądź nawet dopasiona konkretnymi bonusami. Gorzej natomiast, kiedy z dobrej gry powstaje słabszy, okrojony produkt, oferujący tak naprawdę niewiele nowych rozwiązań. W Def Jam: FFNY grałem już na Xboxie i pamiętam, że bawiłem się całkiem niezle. Wciągający story mode, trening głównego bohatera, oraz przede wszystkim niezłe walki. Na uwagę zasługiwały ciekawe akcje z użyciem otoczenia oraz spory esortyment zagrań. W wersji PSP dostajemy w zasadzie to samo, jednak drobne zmiany wprowadzone przez autorów niekoniecznie wyszły grze na dobre.

Podstawową opcją jest dalej Story Mode, w którym tworzymy sobie zakapiora i wyruszamy w bój na miasto. Dobry i sprawdzony patent, tyle że wycięto z niego klimatyczne wstawki, które bardzo przyjemnie ubarwiały przygodę na dużych konsolach. Na PSP zaś mamy tylko drętwe, statyczne obrazki oraz suchy tekst, który z czasem zaczynamy odruchowo zwijać. Dobijają też częste i dość długie loadingi towarzyszące nam praktycznie na każdym kroku. Ponadto jeśli zaliczyliśmy wersję „stacjonarną", to bez problemu skojarzymy stare akcje, co dodatkowo dobija nie tylko odtwórczością ale i niekorzystnym porównaniem lichych obrazków z dawnymi wstawkami.

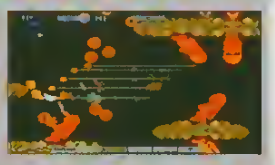
Def Jam FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER

Jeśli chodzi o sam gameplay, to najpoważniejszą zmianą jest chyba kamera. Nie wiem, dlaczego autorzy zdecydowali się na taką zmianę perspektywy, ale teraz znajduje się ona znacznie bliżej zawodników, podążając za nimi po arenie – czy to dobrze? Nie powiedziałbym. Perspektywa jest teraz o wiele węższa, tak że czasem ciężko stwierdzić, jak daleko jest do ściany lub innego obiektu znajdującego się „między postaciami a graczem". Pewnym problemem są też akcje maszerskie, kiedy to trzeba nawalać ile wlezie w dany klawisz, żeby np. wyrwać się z trzymania. Kto z Was narazi swoje PSP na taką demolkę? Ja osobiście dziękuję.



GRADIUS COLLECTION

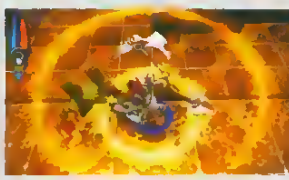
Aż dziw bierze, że atut PSP w postaci panoramicznego ekranu nie został należycie wykorzystany przez salonowe shootery. Pewnie z tego samego założenia wyszło Konami - wydany 15 września pakiet zawiera 5 gier z kultowej serii Gradius. W skład zestawu wchodzą Gradius, Gradius II, Gradius III, Gradius IV oraz długo oczekiwany Gradius Gaiden (tytuł ten nie ukazał się nigdy na Starym Kontynencie). Dzięki tej kompilacji masz okazję prześledzić, w jaki sposób seria ewoluowała do poziomu prezentowanego w Gradius V (PS2). Szkoda, że nie można było tu zastosować pionowego uchwycenia konsoli (horyzontalne ujęcie ekcji) i sprzęt trzyma się "klasycznie". Dostępne są za to 2 tryby widoku: oryginalny z ramkami i rozciągnięty na cały ekran z charakterystycznym "rozmyciem". Gradius Portable to dobre inwestycja wyłącznie dla kolekcjonerów lub hardkorowych miłośników strzelanin ze "starej szkoły", dla których wyzwaniem jest zaliczanie poziomow na 1 kredycie. [M@jk]





UNTOLD LEGENDS: THE WARRIOR'S CODE

Tworzenie gier typu hack n'slash to przede wszystkim walka z monotonią. Nie każdy Gracz ma ochotę na kilkanaście godzin pomykania labiryntami i jednostajnego wciskania "Iksa". Untold Legends 2 tej pułapki nie wybrnęło, część druga - z podtytułem The Warrior's Code - radzi sobie niewiele lepiej, ale przynajmniej próbuje. Fabułka jest mierna i próbuje zachwycić historyjką przejętego przez demony królestwa, podczas gdy jedyną nadzieją zostajemy my itd. - nie wiem, co się dzieje dalej, bo scenki skipowałem. Swojego



MERCURY MELTDOWN

Kusiło Cię kiedyś, by rozbić termometr? Zastanawiałeś się, co by się stało, gdyby jego zawartość trafiła na ziemię? Czy kropelką rtęci można się pobawić? Na te i inne pytania, przynajmniej umownie, z pewnością pomoże Ci odpowiedzieć omawiana tu druga część jednej z najbardziej oryginalnych produkcji na PSP.

Jak scharakteryzować MM? Połączenie oldschoolowego Marble Madness i segowego Super Monkey Ball. Wykorzystując unikalne właściwości ciekłego metalu (rtęć), należy rozwikłać przygotowane łamigłówki. Sterujesz nie kropelką, a całą powierzchnią, na której się ona znajduje. Przechylając w odpowiednim kierunku planszę powodujesz, że nasza "bohaterka" - rtęć - spływa w określone miejsce. Trzeba uważać, by nie wypaść za bandę i zachować odpowiednią barwę przy punkcie wyjściowym, a także zmieścić się w określonym limicie czasowym. Domyślna kuleczka startuje jako "żywe srebro", jednak dzięki odpowiednim barwnikom może przybrać inny kolor (często niezbędny, by przedostać w dalsze rejony). Żeby utrakcyjnić zabawę, często wymagany jest określony kolor, który trzeba uzyskać mieszając ze sobą barwy. Jak tego dokonać? Wystarczy zahaczyć o ostrą krawędź planszy i już "bohaterka" rozbija się na dwie połówki, które z kolei według widocznego w rogu schematu kolorów można odpowiednio przefarbować (np. czerwony z zielonym daje niebieski). Etapy są bardzo zróżnicowane, wymagają często główkowania i precyzji. Co powiesz na to, by najpierw przeprowadzić całą gromadkę (np. 12 sztuk) przez szereg wąskich tuneli, a nieco dalej zmienić im barwę, zachowując przy tym odpowiedni odstęp, by się nie złączyły? Taki jest hardkorowo, a im dalej, tym "lepiej", np. w późniejszych etapach grewitacja jest mniejsza i nasze kuleczki latają w powietrzu (fizyka rtęci jest oddana znakomicie). W grze pojawiają się od czasu do czasu także inne "żyjątka" - jedne są pomocne i np. otwierają bramy (po uprzednim torowaniu drogi), inne wręcz przeciwnie, przeszkadzają nam jak tylko się da. Developer przygotował dwa razy większą liczbę poziomów w stosunku do pierwowzoru, więc Meltdown zawiera 8 podstawowych laboratoriów, a w każdym czeka







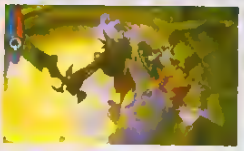
Z drugiej strony DJ to w dalszym ciągu kawałek porządnej bijatyki. Może nie wybitnej, ale na pewno udanej pod kątem efektownych i bolesnych akcji – na PSP nie straciły one nic ze swej sugestywności. Dodano też nową zagrywkę, czyli dosiadanie i okładanie leżącego, lecz to chyba za mało, żeby mówić tu o poważnych innowacjach. Sam system walki oparty jest na prostych zasadach (kamień-nożyce-papier), ale sprawdza się dobrze i pozwala na montowanie bardzo fajnych akcji. Ze spraw ogólnych, warto odnotować kilka nowych aren, zawodników oraz kawałków w soundtracku – ale ponownie, jest to raczej kosmatyka, niż coś, co miałoby stanowić wystarczający bodziec do zakupu.

Podsumowanie wypada więc nieco blado, jeśli ktoś nie grał jeszcze w DJ FFNY na dużej konsoli, to być może wciągnie go Story Mode. Fajnie jest zmontować ekipę i podbijać kolejne dzielnice stosując prawo pięści. Mamy też łażenie po sklepach, trening itd., więc zabawy na jakiś czas wystarczy. Jest też multiplayer dla 2 graczy, wymaga jednak dwóch kopii gry. W gruncie rzeczy to ta sama, fajna i lekka bijatyka, ze swoim specyficznym klimatem, muzyką i postaciami z rapperskiego świetka. Problem w tym, że to klasyczny odgrzewany kotlet - a te potrafią być lekko niestrawne. ☐ [Mutti]

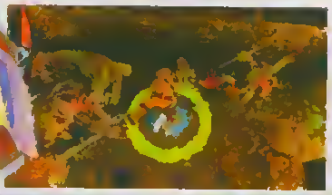
WERDYKT
ELECTRONIC ARTS — BIJATYKA
7 (7 7 6)
+ efektowne walki, krwawienie, zawodnicy
- grafika zero nowości, brak filmikowej Story Mode, dosiadanie średnio
18+

bohatera wybieramy z 5 mocno zróżnicowanych typów (mocarny Guardian, zgrabni zabójcy Mercenary i Prowler, zorientowany na magię Disciple i zwinne łuczniczka Scout), a dalej jest już tylko siarka pozostał. System został wzbogacony o możliwość przemiany w obdarzone sporym poweram potwory (trzeba tylko znaleźć wcześniej stosowny run), a także cosy kontekstowe - gdy obok wroga pojawi się kolorowa kółko, musimy przytrzymać "kwadrat", co pozwala zadać specjalne uderzenie (Attack of Opportunity). W zamyśle fajny pomysł, ale się nie sprawdza - zbyt wiele kombinowania, a lepszy rezultat przynosi zwykłe combo. Autorzy chcieli odciąć się od schematyczności znanej z "jedynki" - lokacje są teraz bardziej urozmaicone, a w każdej chwili możemy się teleportować do którejś z tych, które zwiedzaliśmy wcześniej. System walki, poza wspomnianymi wcześniej nowościami, to sprawdzony mechanizm - łatwe przełączanie broni białej i dalekiego zasięgu, ustawiane pod przyciskami kierunkowymi czary, szybki dostęp do mikstur, słowem, gre nie zmusza nas do wchodzenia do menu zbyt często. Wystarczy za zrobimy to, by rozdysponować punkty doświadczenia po osiągnięciu kolejnego levelu.









Skok graficzny jest minimalny - widać, że developer przyłożył się do urozmaicenia wyglądu miejscówek i designu bossów. Największą zaletą nowej gry Sony Online Entertainment jest multiplayer - zarówno offline (Ad Hoc), jak i online. Bawić można się w kooperacji i versusie - przyjemna sprawa, choć brakuje trochę komunikacji głosowej (jest tylko kilka tekstów, które mamy pod skrótami klawiszowymi). Untold Legends to przyjemne siekacz dla amatorów gatunku i nikogo więcej. ☐ [koso]

WERDYKT
UBISOFT — ACTION RPG
7- (7 7 6)
+ multiplayer, fajna siekacz, kilka zadań
- nieskomplikowany, niedopracowany Attack of Opportunity
12



do napełnienia 16 flotek - razem z ukrytymi levelami i mini-gierkami daje to ponad 160 "układanek". W przyszłości możliwe będzie pobieranie kolejnych plansz z Sieci. Ponadto warto wspomnieć o trybie dla 2 graczy (Wireless), który dzięki 5 odrębnym gierkom nieźle uzupełnia całość. Jeśli nie miałeś styczności z poprzednikiem, koniecznie sprawdź ten tytuł - jest ciekawszy, śmieszniejszy i przede wszystkim dłuższy. ☐ [M@jk]

WERDYKT
IGNITION ENT. — LOGICZNA
7+ (8 6 7)
+ duże levele, wyjątkowe misje, fizyka
- odtwórczość, irytująca muzyka
3+

B-Boy



Pojedynki B-boyów toczą się na ulicach, czy może być więc bardziej naturalne środowisko dla mistrzów ulicznego breake niż handheld? Łapcie PSP i szukajcie godnego siebie konkurenta. Wszyscy zgłodniali kolejnych zwrotów akcji, facetów stojących na głowach i lasek z bielizną na wierzchu niech najpierw przeczytają recenzję B-Boy na PS2. Już po? Największa bolączka wersji na PS2 - jaja z wybijaniem rytmu - zostały skutecznie spotęgowane. Oprócz wszystkich wymienionych problemów, musimy jeszcze walczyć z rozmiarem ekraniku PSP! Ostrzegam - nie obędzie się bez stosownej "łaciny". Port na PSP to po prostu zubożona graficznie wersja na PS2 (gorsze tekstury, niższa rozdzielka). Jak na standardy PSP nie jest źle, ale można to było zrobić lepiej. Sterowanie kamerą i tryby zabawy pozostają bez zmian. Chcesz zostać B-Boyem? Lepiej zainwestuj w wersję dla Czarnulki. B-Boy na PSP funkcjonuje jako alternatywa dla Graczy, którzy nie mają PS2. Ale klimacik breakdance'owania pozostał. ☐ [dr dz]

WERDYKT
SCEE — MUZYCZNA/RYTMICZNA
6+ (7 8 6)
+ tryb kariery, fajny pomysł, świetny OST
- może się zmęczyć, jeszcze większa jaja z wybijaniem rytmu
3+

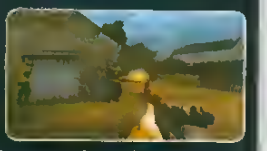
PIGUŁA



A jednak Sony przygotowuje nowego handhelda! Choć myło (od My Live Online) przypomina na pierwszy rzut oka PSP, jego możliwości i przeznaczenie są zupełnie inne. Urządzenie nie zostało stworzone z myślą o grach. Zamiast tego ułatwić ma ono życie osobom intensywnie korzystającym z Internetu. Oprogramowanie ma obsługiwać szereg popularnych protokołów komunikacyjnych, jak Skype, Yahoo Messenger i Google Talk. Wyposażone też będzie w przeglądarkę internetową i odtwarzacz multimediów. Wielkość wyświetlacza to 2,4 cala, rozdzielczość 320x240 pikseli, wyświetla 65 tyś. kolorów. Dane zgrywać będziemy na wbudowaną pamięć 1 GB lub kartę MS Duo. Ze światem myło komunikować będzie się za pomocą łącza Wi-Fi, do wprowadzania danych posłuży rozsuwana klawiatura. Urządzenie trafi do sprzedaży w tym miesiącu (USA) w cenie 350 USD. [kilu]



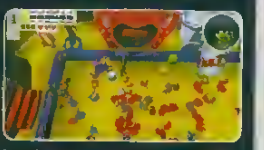
Electronic Arts pracuje nad kompilacją EA Replay, w której skład wejdzie 14 popularnych tytułów z pierwszej połowy lat 90 - 9 O.B., Budokan, Desert Strike i Jungle Strike, Haunting Starring Polterguy, Mutant League Football, Road Rash I, II i III, Syndicate, Ultima: The Black Gate, Virtual Pinball, Wing Commander I oraz WC: Secret Missians. Stan gry będzie można zapisać w dowolnym miejscu, niektóre z tytułów będą oferować tryb multiplayer. Premiera za oceanem przewidziana jest na połowę listopada, sugerowana cena wyniesie niespełna 20 dolarów. [kilu]



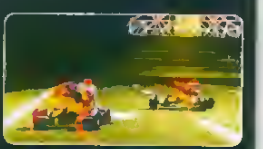
Pisałem już o Medal of Honor i CoR of Duty w wersjach na PSP. Brakowało tylko Brothers in Arms, nad którego wersją na PSP pod okiem autorów serii pracuje Ubisoft Shanghai (odpowiedzialny za peesdwójkowe porty Ghost Recon oraz Splinter Cell: Pandora Tamarrow). W grze pojawią się nowe możliwości, bronie, poprawiona zostanie sztuczna inteligencja oraz system dowodzenia zespołem. Nie zabraknie opcji gry dla dwóch graczy, która zaoferuje aż cztery tryby, w tym kooperację. Premiera – 7.11 (USA), grudzień (Europa). [kilu]



Codemasters planuje przenieść na PSP trzecią część TOCA. W Race Driver 3 Challenge znajdzie się większość elementów znanych z pierwowzoru, w tym zaawansowany model uszkodzeń oraz system analizujący zdolności Gracza. Będzie też multiplayer dla aż 12 graczy (lub 4 w trybie Game Share), zabraknie niestety prawdopodobnie opcji online. Premiera w Europie – grudzień. [kilu]



Pamiętacie dwie strzeloniny z PSone – Loaded i Reloaded? Sony Online Entertainment przygotowuje na PSP grę czerpiącą z tych tytułów garściami. W Cash Money Chaos akcja przedstawiana będzie z lotu ptaka, a naszym zadaniem będzie eksterminacja hord zmutowanych kurczaków, zwyrodniałych klaunów-zabójców i innych dziwactw rodem z koszmaru psychoputy. Autorzy kładą nacisk na klimat (psychodeliczna kolorystyka i hektolitry krwi – tego na pewno nie zabraknie) oraz dynamikę rozgrywki – bronie inne niż podstawowa spławę (strzelba, miotacz ognia, wyrzutnia rakiet itp.) aktywowane będą automatycznie na określony czas. Autorzy mówią, że inspirowali się klasykami w rodzaju Robotrona, Smash TV oraz... Unreal Tournament. Skąd w zestawieniu ten ostatni? Rozgrywka nastawiona będzie na rzeźnię w trybie multiplayer, także przez Internet (maks. 8 graczy). Premiera - kwartał 2007. [kilu]



Jak najprościej zarobić na bohaterach platformówki, nie mając pomysłu na sequel? Stworzyć wyścigi gokartów! Kolejną grę z tego gatunku będzie Ape Escape Racer. Od szeregu podobnych produkcji odróżniać będzie go... brak gokartów – zamiast nich sterować będziemy samymi małpkami, wyposażonymi w kółka i silnik rakietowy, wepchnięty... ekhm, przyczepiony do lędźwi człekokształtnych bohaterów. Reszta wygląda dość standardowo, ważenie robi jedynie ilość „pojazdów" (46, każdy w dwóch wersjach). [kilu]

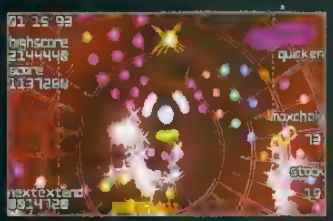
EVERY EXTEND EXTRA

Wystarczającą rekomendacją dla tej gry jest fakt, iż jej twórcą jest sam Tetsuya Mizuguchi - szef Q Entertainment, teamu odpowiedzialnego choćby za kozackie Lumines. Swego czasu ubozsza wersje tej gry dostępna była darmowo w Sieci, tam też spotkała się z wystarczająco dużym zainteresowaniem wśród Graczy, by na jej bazie powstał komercyjny produkt.

Pamiętasz kultową grę REZ? Produkcja ta ustanowiła nowy gatunek - mix muzyki ze strzelaniną. EEE jest właśnie pochodną tego trendu. Kierujesz ruchomą gwiazdką, którą najprościej można scharakteryzować jako "odnawialną bombę". Po naciśnięciu przycisku następuje jej detonacja,



a sam wybuch musi nastąpić w takim miejscu, by jego pole rażenia objęło jak najwięcej dryfujących wokół obiektów w celu wytworzenia jak największej reakcji łańcuchowej. Po jednorazowej destrukcji gwiazdka po chwili powraca na pole bitwy, a Ty planujesz kolejne miejsce ataku. Oczywiście jest tu kilka bajerów ułatwiających zabawę: niekiedy możesz trafić na inną bombę z opóźnionym zapłonem, która eksploduje kilka sekund później powodując dodatkowe zniszczenia. Dłuższe przytrzymanie butona umożliwia zrobienie większej zadymy, jednakże naładowanie wymaga nieco cierpliwości. Oczywiście liczba eksplozji jest z góry określona, dlatego należy je rozsądnie wykonywać, bowiem utrata ostatniej z nich jest równoznaczna z porażką (ładunki można uzupełniać przekraczając wyznaczony limit punktów). Istotne są kolory niszczonych przedmiotów, bowiem pozostawiają po sobie odmienne power-upy: zielony oznacza premię punktową, różowy przyspiesza tempo gry (większy speed = szybsze gromadzenie się figurek na ekranie), natomiast dzięki żółtemu zyskujesz dodatkowe 10 sekund na ukończenie levelu (tak, plansze są ograniczone czasem). Na końcu każdego etapu czeka też pojedynek z bossem. Tu trzeba się bardziej wykazać, wytwarzając określone z góry combo (np. 10 hit), dopiero wtedy zadasz mu jakiekolwiek obrażenia. Walki z bossami są najtrudniejsze - nie dość, że musisz uważać, by nie zostać trafionym (kontakt z wrogiem to 5 sekund do tyłu), to jeszcze należy wyczekiwać na odpowiedni moment, gdy przeciwnik znajdzie się w obrębie odpowiedniej liczby obiektów. Najlepszą stroną gry jest oprawa audiowizualna - zawarte utwory utrzymana są w konwencji lekkiego techno oraz trance. Połączone z atrakcyjnymi efektami graficznymi sprawiają, że całkiem przyjemnie się na to wszystko patrzy... i słucha.



Z początku EEE jest wciągające, jednak później wieje od niej nudą. Gra jest bardzo schematyczna - najpierw niszczysz ruchome obiekty, później zjawia się boss, pokonujesz go i zaczynasz od nowa. Szybko zauważysz, że zmiany ograniczają się do kosmetyki. 10 plansz to zdecydowanie za mało, a zważywszy na fakt, że przejście levelu zajmuje kilka minut, całą grę na upartego można skończyć w godzinę. Co prawda można pobijać rekordy punktowe, ale wierz mi, że po ukończeniu gry nie będziesz miał na to ochoty. Jeśli jesteś fanem gier Mizuguchiego (REZ, Space Channel, Lumines), łykaj EEE śmiało, w innym wypadku nie warto próbować. [M@jk]

PSP WERDYKT
BUENA VISTA GAMES STRZELANINA/MUZYCZNA
7 8 6 6+
efekty wizualne
monotonia
krótka
3+

RIDGE RACER 2



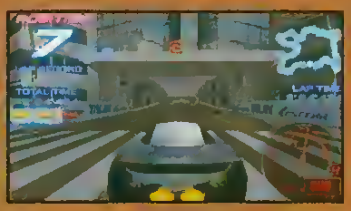
Gdy developerowi kończą się pomysły, chwyta nożyczki, aby uczynić z nich pożytek. I nie mam bynajmniej na myśli wycięcia jakiegoś numeru... Chociaż to też. Namco Bandai pojechało po bandzie.

Rok przyszło mi czekać na sequel jednej z moich ulubionych serii, więc gdy RR2 trafił w końcu w moje łapska - rzuciłam się nań jak ameryt na żółty ser. Mając w pamięci skromne zapowiedzi, z których wynikało, że RR2 na PSP nie przyniesie nic nowego, starannie wykasowałam je z pamięci, co by chłonąć grę całym sobą. Gdy miałem zaliczone trzy pierwsze ligi, przyznałam sam sobie, że faktycznie nic nowego nie ujrzałem. Zacisnąłem zęby i brnąłem dalej. I nic, nadal



Zacznę od powierzchowności, tj. oprawy graficznej. Że jest wypasiona i powoduje wybałuszanie gał- to oczywista. Bardzo wydajny engine ponownie zapewnia ultrapłynną animację śmigającą w 60 fps'ach, nie ma mowy o najmniejszym chrupnięciu. Pięknie wykonane wozy, otoczenie ociekające w detale, sztuczki sprytnie markujące niedobór mocy obliczeniowej (np. odbicia w przeszklonych budynkach), a całość okraszona wspaniałą ciepłą kolorystyką (wyścigi o wschodzie/zachodzie słońca rozczulają mnie na maksa). Szkopuł w tym, że w tamacie grafy w sumie nic się nie zmieniło. System zabawy również bez zmian (trasy zapożyczone z poprzednich części m.in. Ridge Racer Revolution, Rage Racar, R4: Ridga Racer Type 4), fury znane z prequela oraz kilka nowych, no i obowiązkowo ryjąca beret ścieżka dźwiękowa (jak zwykle in plus). Nie zabrakło również trybów Wireless Battle (Wi-Fi: 8 ścigantów jednocześnie), Survival (odpowiednik popularnego Eliminator, czyli ostatni odpada"), Time Attack, Duel (pojedynki jeden na jednego) oraz Save/Load. Eee, sorry, coś pokiełbasiłem.

Coż, podobnie jak Polyphony Digital, Namco Bandai postanowiło odciąć kupony. Nowy "ridz" nie zabił mi ćwieka na tak "sucha" sequela reaguję dosyć nerwowo, totez wystawiam ocenę adekwatną do panującej sytuacji. Zaznaczam jednakowoż bardzo wyraźnie i podkreślając szlaczkiem: że jeśli nie miałeś do czynienia z "jedynką" lub w ogóle nigdy wcześniej nie ciorałeś w RR, to 1> musisz to nadrobić, a do oceny głównej dodej co najmniej



1 oczko, 2> gdzieś Ty się uchował ;)? Ridge Racer mnie prześladuje, uwalbiam go i ostatnio nabyłem nawet do swojej kolekcji RR6 na 360-tkę, ale RR2 na PSP troszkę się zawiodłem (niamniej egzemplarz prasowy sobie zostawię, a co :). Mam nadzieję, że Ridge Racer 7 zmierzający na PLAYSTATION 3 sprawi, iż ponownie będę się darł wniebogłosy podobnie jak lektor hypetujący wyścigi. Podsumowując: dużo grania. Imponujące prędkości, czesanie slajdów na dopalce, oprawa graficzna zapierająca dech w piersiach. Ale co za dużo to i świnia nie chce. [HIV]

PSP WERDYKT
NAMCO BANDAI WYŚCIGI
9 9 7 7+
świetny, dynamiczny racer
3+

FROM RUSSIA WITH LOVE 007



Nowy James Bond jest przeciętną strzelaniną jakich na rynku gier wideo są tysiące. Jednakże wady która zawiera konwersja na PSP sprawiają, że odbiega ona od wersji z dużych konsol (recenzja w PE#100). Szkielet rozgrywki pozostał niezmieniony względem odpowiednika z PS2/Xboxa, niemniej jednak niektóre levele zostały skrócone lub całkowicie wycięte (dla przykładu zupełnie usunięto sekwencje jeździe"). W ośmiu misjach podzielonych na 32 etapy bezmyślnie przemierzasz kolejne rejony planszy i strzelasz do wszystkiego co się rusza. Autorzy gry przygotowali umiejętność Bond Focus, dzięki której możesz swobodnie wymierzyć w „specjalne" obszary ciała, których trafienie promowane jest dodatkowymi punktami. System walki zyskał dodatkowy aspekt w postaci szybkiego wciśnięcia wyznaczonego przycisku - wówczas 007 wykona jakiś popisowy cios (np. rzut o ścianę). Graficznie From Russia with Love prezentuje się dość dobrze, nawet przy największych eksplozjach nie odnotujesz tutaj spowolnień animacji (bolączka dużych konsol). Jedynym minusem wypada jednak sporo ważnych elementów gry - sterowanie (przyciski akcji) zostały trochę niewłaściwie rozłożone), kamera i automatyczne celowanie. Coż mogę powiedzieć - jeśli można było się zastanawiać nad kupnem wersji na PS2/Xbox, tak na tę z PSP po prostu szkoda kasy. Tyle. [M@jk]

PSP WERDYKT
EA STRZELANINA
6 7 5 5
Killer Gamory
błędy, spowolnienia
monotonne rozgrywka
kamera, sterowanie
16+

Pokaz Killzone: Liberation

Amsterdam 05.09.2006



W ramach promocji nadchodzącego na PSP Killzone: Liberation, SCEE zorganizowało w Amsterdamie spotkanie z przedstawicielami Guerrilla Games, w którym z przyjemnością wziąłem udział dzięki uprzejmości marketingowców Sony Polska. Z jeszcze większą przyjemnością mogę poinformować Was, że tytuł ten będzie pierwszą grą na PlayStation Portable w naszym kraju w pełnej polskiej wersji językowej (w tym wokalel). Poniżej krótki spis wrażeń z wypadu i nowych wieści dotyczących produkcji, której playtest dostaliście w poprzednim numerze. □ [butcher]

Witajcie w raju

Mieszkanie w Warszawie ma swoje dobre strony - nie trzeba na przykład podróżować 6 godzin zatłoczonym autokarem, aby dostać się na Okęcie i polecieć w świat. A co jeszcze myśleć o nadchodzącej podróży zagranicznej, gdy ów autokar zapala "na popych" siedmiu chłopa (seno - sam pchałem!)? Tym optymistycznym akcentem rozpocząłem wyprawę (przezomy kierowca nie gasił już autobusu przez resztę drogi), spotykając na lotnisku resztę ekipy z polskich mediów, przedstawicieli Sony i lądując rankiem 5 września w Amsterdamie. Po przybyciu na miejsce i wizycie w hotelu udaliśmy się na miejsce pokazu, czyli do piętrowego, ekskluzywnego pubu, gdzie po szybkim posiłku wraz z grupą przedstawicieli mediów z Europy wzięliśmy udział w pokazie, w którym pierwsze skrzypce grali ludzie z Guerrilla Games: producent Killzone: Liberation Steven ter Heide oraz reżyser Mathijs de Jonge. Po obejrzeniu prezentacji na wielkim ekranie i wysłuchaniu obu panów, można było zakosztować gry na licznych przygotowanych stanowiskach (single i multi), obowiązkowo racząc się przy tym Heinekenem. Reszta dnia pozostała nam na poznawanie uroków miasta (o czym poniżej), kończąc się kolacją w świetnej, klimatycznej restauracji na nabrzeżu, powstałej zapewne ze starych magazynów. 12 godzin dnia następnego wypełniła mi trasa Amsterdam - Warszawa - Opole, której najciekawszym wydarzeniem było upolowanie Guitar Hero w sklepie na amsterdamskim lotnisku.

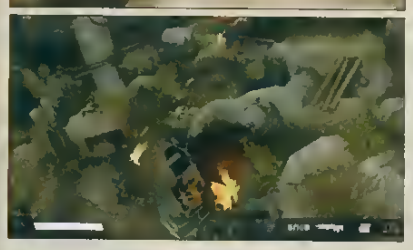


Jeszcze krótko o cudownym miejscu zwanym Amsterdam: zakochałem się, choć widziałem pewnie jego setną część (ale za to najlepszą). Niezależnie, czy przybyliście w podróży służbowej, na zakupy, czy zwiedzać zabytki, spróbować używek wszelakich, poznać historię sztuki, romantycznie spędzić czas w kafejkach nad kanałami, ostro zalać robaka czy wyleczyć się z uprzedzeń seksualnych, tudzież wrodzonego wstydu do płci przeciwnej - to miasto oferuje coś dla każdego. Wąskie uliczki centrum, poprzecinane mnóstwem kanałów, tętnią życiem do wczesnych godzin porannych, rozmaite knajpki kuszą wieloma gatunkami piwa i wina, a na deser oczywiście mamy Red Light District - oazę najstarszego zawodu świata, gdzie na każdą "pracującą" przypada pewnie z 50 turystów - tłok jak w supermarkecie w sobotę. Ale zawsze i wszędzie możecie liczyć na pełną kulturę.

Kill'em All



Jakich smaczków nie posiadała wersja beta Killzone: Liberation, którą testowałem miesiąc temu? Okazuje się, że jest tego nieco wyraz dużo - a po premierze będzie jeszcze więcej (zaciekawieni? Czytajcie dalej). Poniżej przegląd najważniejszych faktów i patentów gry, które Guerrilla przedstawiło na pokazie - ich uzupełnieniem jest wywiad, jaki przeprowadziłem z reżyserem Mathijsem de Jonge.



Tryb single player przedstawi nam całkowicie nowych przeciwników w uniwersum Killzone - oprócz "tradycyjnych" żołnierzy znanych z oryginału po stronie Helghast znajdziemy tym razem także ścigające nas psy (Guerd Dogs) i eksplodujące pająki-miny (Spider Mines) oraz twardych, cybernetycznych Claw Troopers. Całość single to 4 kampanie po 4 misje, czyli w sumie 16 sztuk - oddzielane są one scenkami przerywnikowymi w real-time, a nową dla moich oczu lokacją była m.in. wroga baza okryta śniegiem. Udany progres przez kolejne wyzwania zapewnie nam upgrade naszego arsenału, zarówno przez dostępność nowych pukawek, jak i zwiększenie ilości slotów na amunicję i granaty. Jak się okazuje, na polu walki wspomagać nas będzie nie tylko Rico, ale także 2 inne postacie o odmiennych umiejętnościach - w tym kobieta posługująca się hakiem na lince. Także czołg nie jest jedyną grywalną maszyną - zaprezentowano nam sekcję z udziałem uzbrojonego poduszkowca, a już kompletnym bajerem podczas rozgrywki okazuje się genialnie zrealizowany jetpack. Każdy z 4 rozdziałów gry kończy się walką z bossem (pokazano nam Spider Tank), a dodatkowe nagrody czekają nas za wybitne osiągnięcia w rozgrywce (np. rozwalanie Challenge Games) i masterowanie level - bonusy odblokowywane są zarówno w samej grze, jak i w portalu killzone.com po podłączeniu naszego PSP do Sieci. Ano właśnie - jeśli pokochacie Liberation, to zaręczam, że na killzone.com zajrzycie nie raz. Guerilla tworzy całkowicie nowy, w pełni interaktywny serwis, który skupiać ma społeczność fanów sieni. Po stworzeniu własnego profilu możemy wrzucać nasze osiągnięcia z PSP zajmując miejsce w rankingu, zarządzać listą przyjaciół, odkrywać extresy i ściągać dodatki. Co powiecie na płatną kampanię z 4 misjami, dostępną za friko z sieci w II kwartale 2007? Jeszcze wcześniej I kwartał 2007 przyniesie kompletny tryb multiplayer infrastructure, z dwoma dodatkowymi mapami - wszystko gratis, prosto z killzone.com na nasze PSP! Do tego czasu multi oferować będzie rozwałkę AdHoc dla sześciu graczy w czterech trybach (DM, TDM, CTF i Assault) - to dostajemy wraz z zakupem gry.



Wywiad z reżyserem Killzone: Liberation - Mathijsem de Jonge



Butcher: Jak długo pracowaliście nad tą grą?
Mathije de Jonge: W tej chwili upływają dwa lata od momentu rozpoczęcia prac. Pierwszy rok zajęte nam preprodukcje, zbieranie materiałów i pomysłów, "stworzenie szkieletu", a potem weszliśmy w fazę produkcji, która trwała kolejny rok. Nasz zespół liczy 30 osób.

B: Czy projekt od początku planowano tylko na PSP?
MdJ: Tak, zresztą naszym właścicielem jest Sony, więc inna konsole nie wchodziły w grę. Ale gra zrodziła się konkretnie z myślą o PlayStation Portable i pod tym kątem była projektowana od samego początku. Musiała być "portable-friendly", żebyś w każdej chwili mógł zagrać i w dowolnej przerwać.

B: Skąd pomysł uderzenia z Killzone na PSP, zamiast np. sequele na PS2?
MdJ: Proste - to była prośba skierowana do nas od Sony. Oni są wydawcą naszych produktów, więc pewnego dnia poprosili o coś nowego z uniwersum Killzone, ale na PSP - i wzięliśmy się do roboty.

B: Co łączy fabuły Killzone z PS2 i PSP?
MdJ: Killzone: Liberation ma miejsce 2 miesiące po wydarzeniach z PS2. Okrutny Imperator ma nowego przybocznego - generała Metraca, który dowodzi oddziałami Helghast w południowej części planety Vekta. Posuwa się coraz głębiej na północ i naszym zadaniem jest powstrzymanie ekspansji, a ostatecznie pokonanie samego generała i jego najlepszych ludzi.



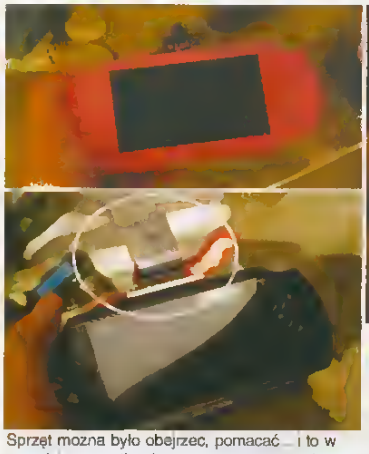
B: Dlaczego postawiliście na izometryczne TPP, a nie np. FPP albo tradycyjne TPP z większymi postaciami?
MdJ: Po pierwsze chcieliśmy czegoś nowego. Gdy zaczynaliśmy prace, dotarło do nas, że najwięcej zmienimy w sensie wrzucając inne spojrzenie na świat. Nie wiedzieliśmy jeszcze jak to wyjdzie, co zrobić z kamerą, ale okazało się świetnym pomysłem. Dzięki takiemu rzutowi na pole akcji możesz obserwować ruchy przeciwnika zanim wdasz się w walkę, możesz kombinować i planować swoje działanie. Potem doszło do tego dynamiczne zoomowanie kamery, w zależności od wydarzeń na ekranie - coś ważnego widzisz z bliska, a podczas bitew masz szerszą perspektywę. To zmusiło nas także do prac nad dobrym AI - skoro możesz "podglądać" przeciwnika, musi się on sensownie zachowywać.

B: Czym są Challenge Games obecne w singlu? Podaj jakiś przykład.
MdJ: Challenge Games są odblokowywane po przejściu każdego z rozdziałów, czyli 4 misji. Dostajesz wtedy 6 różnych CG, np. ćwiczenie w strzelaniu do celu, rzucaniu granatem itp. - niektóre zwiększają umiejętności Gracza, co ma swoje odbicie i przydaje się w dalszej części single playere. Inne oferują humor, np. wabienie Spider Mines do bramek na punkty. Pokonywanie CG daje także wymierne korzyści, np. silniejszy atak melee, więcej slotów na granaty itp. Ale tylko trzech z nich możesz użyć później w grze, tak więc wybór należy do Ciebie.

B: Czy jest planowane połączenie w jakikolwiek sposób Killzone z PSP i gry powstającej na PS3?
MdJ: O Killzone na PS3 mogę powiedzieć tylko tyle, że powstaje. Co do współpracy obu wersji nic nie zostało jeszcze postanowione.

PSP

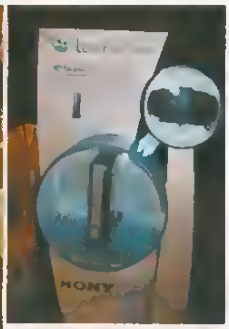
Sony, choc mało jedno z największych stoisk, nie zaprezentowało wiele Tekken, LocoRoco, Formuła One '06 (lub raczej Formel Eins '06), Ridge Racer 2... a gdzie chociażby Gran Turismo? Cóż. Pokazano za to różową wersję PSP, a także kamerę i odbiornik GPS do PSP.



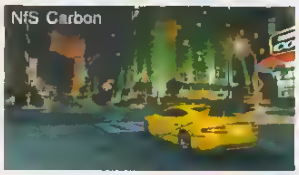
Sprzęt można było obejrzeć, pomacać – i to w zasadzie wszystko, bo – przynajmniej w dniu dla mediów - nikt nie potrafił powiedzieć

jest zbyt intensywny i mocno kontrastuje z ciemnym ekranem LCD, w dodatku maże się chyba jeszcze bardziej, niż w czarnej wersji konsoli. Dla odmiany różowa PStwo prezentuje się świetnie. W paru miejscach można też było zobaczyć LocationFree Player.

Ten ciekawy gadżet transmituje sygnał z podłączonego do niego urządzenia (np. odtwarzacza DVD, telewizji czy nawet konsoli stacjonarnej) przez wbudowane łącze Wi-Fi (zasięg kilkudziesięciu metrów) oraz – co ciekawsze - do Internetu (zasięg globalny). Dysponując dostępem do Sieci oraz PSP lub komputerem możemy go następnie odebrać w dowolnym miejscu na świecie. Wymagania – łącze o prędkości min. 300 kbps i 200 dolarów w kieszeni. Wbrew temu, co próbował mi wcisnąć mający spore problemy z angielskim pan z niemieckiego oddziału Sony, urządzenie nie jest w stanie rejestrować przekazywanego materiału. I to w zasadzie wszystko, co prezentował japoński gigant. Dużo ciekawsza była oferta pozostałych







Rivals, Virtua Tennis 3, Lego Star Wars II: The Original Trilogy i kilka innych. Większość z nich mocno przypominała pierwowzory z dużych konsol, pomijając słabszą grafikę i uproszczenia. W przypadku niektórych we znaki dawał się też brak drugiego analoga.

Dual Screen

Więcej działo się na stoisku Nintendo. Imprezę rozpoczęło wystąpienie Bernda Fakeschа z niemieckiego oddziału firmy. Mówił on o zrealizowanych założeniach, doskonałych wynikach sprzedaży, świątecznym egzemplarzy Nintendogs? Reszta prezentacji dotyczyła nadchodzących gier. Jedyną prawdziwą nowością był tu program z serii Touch! Generation – English Training. Have Fun Improving Your Skills, jak sama nazwa mówi, służący do nauki angielskiego. Wokół stoiska Nintendo rozstawione były standy i siedziska z konsolami, na których można było pograć w planowane na jesień hity. Kilka z tych ostatnich prezentowano na różowych DS-ach.



Wersje ta ukaże się w Europie 27 października w standardowej cenie. Jest na co czekać – w odróżnieniu od „oczojo"nego" PSP bladoróżowy DS prezentuje się rewelacyjnie. A co z grami?

"POCKET CONVENTION"





PSP i DS na Games Convention

Już na zeszłorocznym GC handheldów było sporo. Tym razem obie przenośne konsolki, DS i PSP, na dobrą sprawę zdominowały targi. Można je było spotkać na każdym kroku, u większości wystawców, zarówno tych dużych, jak i mniej znanych. Nie wszystko, co prezentowano, trzymało poziom – jak zwykle większość konwersji i gier na licencji okazała się taka sobie (Tomb Raider Legends), nie zawiodły natomiast kontynuacje znanych serii (Zelda, Yoshi's Island 2, Lumines II...). Niestety, nowości było bardzo niewiele – praktycznie wszystkie tytuły można już było zobaczyć na majowych targach E3, czasem w dokładnie tych samych wersjach. Z tego powodu nie będziemy się na ich temat rozpisywać. □

na temat tych urządzeń niczego konkretnego (Sony puściło parę z ust tydzień później - przeczytacie o tym w "Kąciku Pocket"). Wiadomo jedynie, że różowe PSP ukaże się w Europie w zestawie Value Pack (z kartą 32 MB) 27 października w cenie 229 euro. Od siebie dodam, że wybrany przez Sony kolor zdecydowanie do handhelda nie pasuje -

wydawców. Pokazali oni m.in. aż dwa MGS-y, Silent Hill Origins, Lumines II, Death Jr. 2, Root of Evil, Ace Combat X: Skies of Deception, Coded Arms: Contagion, Dungeon Siege: Throne of Agony, a także cały szereg kieszonkowych wersji i portów kolejnych części wielkich serii: The Godfather, WWE SmackDown vs. RAW, Tiger Woods PGA Tour '07, NfS Carbon, MotoGP, Sims 2: Pets, Sonic

okresie zmian i nowym rozdziale w historii gier, który rozpocznie się jeszcze w tym roku (premiera „double U double I", jak mówi o Wii Nintendo). Uwierzycie, że w samych Niemczech nabywców znalazł aż milion DS-ów (18% jego posiadaczy nigdy wcześniej nie grało) i 600 tysięcy

O Tomb Raider Legends już wspominałem - zapowiadał się ciekawie, a w prezentowanej wersji okazał się słabą platformówką w 2,5D z niedopracowanym sterowaniem. Lepsze wrażenie robiła nawet wersja na GBA.

Yoshi's Island 2

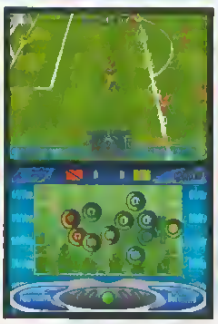
Platforma: DS | Nintendo / Artoon | Grudzień



Choć od premiery poprzedniej części minęło już 10 lat, na pierwszy rzut oka kontynuacja wygląda identycznie. Ten sam styl grafiki, te same zasady i co najważniejsze brak udziwnień. Pokazana na targach wersja prezentowała się wyśmienicie. To chyba pierwsza platformówka na DS, w której do przedstawienia akcji wykorzystano oba ekrany. Wbrew moim obawom nie ucierpiała przez to czytelność, mamy za to dużo większe ("wyższe") pole widzenia. Jedną z największych nowości będzie możliwość „opiekowania" się nie tylko młodym Mario, ale też księżniczką Peach i Donkey Kongiem. [kilu]

Pro Evolution Soccer 6

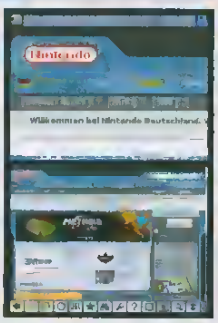
Platforma: DS | Konami Tokyo | Październik



Pro Evolution Soccer 6 na przenośną maszynkę Nintendo wygląda w tej chwili jak pierwsza edycja ISS-a na PSX-a, a może nawet nieco gorzej. Nie wynika to jednak z lenistwa programistów, a zwyczajnie z ograniczeń sprzętu. Sylwetki zawodników są nieco spłaszczone (to też zasługa zawieszonej pod kątem kamery), a piłka przy podaniach górą robi się nieproporcjonalnie duża. Na szczęście gameplay stoi na wysokim poziomie, w czym utwierdziło mnie kilka szarpniętych z konsolą meczyków. Drugi ekran służy nam dwojako: jako radar oraz podgląd składu i formacji, które możemy zmieniać w locie. Łatwe w obsłudze i pomocne. Jeśli Konami wyeliminuje drobne problemy z animacją, posiadacze DS-ów dostaną najlepszy konsolowy futbol, jakiego mogliby oczekiwać! [koso]

Nintendo DS Browser

Platforma: DS | Nintendo / Opera | Wrzesień



Demonstracja przeglądarki internetowej Opera na miesiąc przed premierą nie była dobrym posunięciem ze strony Nintendo. Program działa zaskakująco wolno – załadowanie skomplikowanej strony (IGN, Gamespot...) trwa parę minut (!), czyli znacznie dłużej, niż na archaicznym modemie. Być może przyczyna leży po stronie serwerów Nintendo – na E3 działało to lepiej. Program dobrze radzi sobie z dostosowywaniem stron do ekranu (do wyboru są trzy „widoki"), nie ma też problemów z interfejsem i wprowadzaniem tekstu (choć wyświetlana klawiatura jest za mała). Jednak z racji ubogiej ilości opcji i braku obsługi Javy i Flasha jest to raczej tylko ciekawostka. [kilu]

Nie zachwycał też NfS Carbon, choć tu było dużo lepiej. Dobre wrażenie robił Tony Hawk's Downhill Jam, a także The Settlers, choć pokazana wersja (niegrywalne) była bardzo



wczesna. Doskonale prezentowały się Lunar Knights od samego Kojimy, Castlevania. Portrait of Ruin i Contact, który okazał się niemal klasycznym jRPG w nietypowej konwencji. Można też było zagrać w Kirby'ego Squeak Squad, który nie różnił się od poprzednich części niczym poza sposobem gromadzenia power-upów. I dobrze. Fani Pokemonów nie muszą się martwić o Pokemon Myster Dungeon: Blue Rescue Team (na GBA ukaże się bliźniaczy Red Rescue Team), choć system walki w nim uważam za mocno przekombinowany. Pokazywano też oczywiście Zeldę: Phantom Hourglass, która.



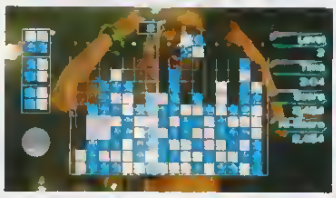
nie wywarła na mnie wielkiego wrażenia, być może ze względu na przejście w 3D (szaro-bure lochy) i brak powiązanie między czterema levelami, które wchodziły w skład dema. Mam obawy związane z brakiem spójności gry.

Z myślą o mniej hardcore'owych Graczach Nintendo zaprezentowało kolejne tytuły z serii Touchi Generations - Sudoku Master, Actionloop (w USA Magnetica – tytuł udany, choć nie rewelacyjny), a także „42 All-Time Classics", czyli zestaw karcianek oraz gier planszowych i „barowych" typu rzutki. Fani gier sportowych mogli zapoznać się z szóstą częścią PES-a oraz wybitnie arcade'owym, bardzo udanym Mario Smash Basketball (w USA znany jako Mario Hoops 3 on 3). □ [kilu]

Lumines II

Platforma: PSP **Developer / Wydawca: Q Entertainment** **Premiera: 26 stycznia 2007**

Nie będę owijał w bawełnę - na targi w Lipsku jechałem m.in. po to, by ujrzeć na własne oczy sequel gry, z którą spędziłem zdecydowanie najwięcej czasu na PSP. Mam nadzieję, że nie oczekiwałeś żadnej rewolucji od "dwójeczki"? Nie zmienia się przecież 'zwycięskiego składu', a ponieważ Lumines jest grą prawie doskonałą, zatem poczynione zmiany wyłącznie usprawniają rozgrywkę i eliminują wszelkie wady. Przygotujmy się zatem na kosmetykę: otóż Warsja zaprezentowana na targach zawierała 23 levele (w tym 7 odmiennych skór). Niestety, nie ujawniono w niej jeszcze komercyjnych teledysków, jakie mają przyozdabiać tle, a jedynie znane już psychodeliczne wizualizacje, które w gruncie rzeczy wypadły nadzwyczaj dobrze. L2 wygląda nieco ładniej niż poprzedniczka, kolory klocków są zdecydowanie ostrzejsze i żywsze. Muzyka i efekty wydobywające się przy układaniu kostek zostały lepiej dopasowane (szczególnie udany był motyw z głosami z dżungli). Gra się równie przyjemnie co poprzednio, a może nawet lepiej. Dodano także takie perełdółki, jak komunikaty informujące o tym, jakiego combosa udało się właśnie ułożyć (wraz z premią za ten wyczyn), czy licznik zliczający ogólną liczbę klocków po złączeniu ich "dopałką" (zbędny bajer, a jednak zabrakło go w "jedynce"). Oprócz znanych z pierwowzoru trybów VS CPU, Challenge oraz Puzzle (ten trzeci nie oferować 100 układanek, a ostatnia jest ponoć nie do przejścia! Tak twierdzi sam Mizuguchi) pojawił się nowy - Mission Mode. Misje polegają na układaniu kostek według pojawiających się poleceń, np. oczyść planszę z jednego koloru czy ułóż jak największe combo w 5 ruchach. Jak więc widać, Lumines 2 powstało z myślą "więcej, lepiej" Q Entertainment przez długi okres czasu główkowało nad grą i dopracowywało każdy jej element, eliminując wady i implementując nowe pomysły. Jeśli zatem końcowy produkt będzie zawierał odpowiednio dużą ilość atrakcji w postaci nowych skinów i utworów, o ponowny sukces Luminków można być spokojnym. □ [M@jk]



Silent Hill Origins

Platforma: PSP **Developer: Climax** **Wydawca: Konami** **Premiera: styczeń 2007**

Jedna z najbardziej oczekiwanych gier na PSP była dostępna w wersji grywalnej w Lipsku. Niestety, panujący hałas skutecznie uniemożliwiał wczucie się w klimat i obiektywne spojrzenie na prequel pierwszej odsłony "Cichego Wzgórza". W grze wcielasz się w postać kierowcy ciężarówki, który podczas rutynowego kursu trafia do mrocznego miasteczka. Demonstracyjna wersja dostępna na targach umożliwiała eksplorację zaledwie 2 obszarów: kilku ulic miasta oraz zabudowanego schroniska (od wewnątrz). Travis O'Grady nie był bezbronny – wyposażono go w pistolet 9mm oraz potężny młot kowalski. Co ciekawe, można się było posługiwać nimi na zmianę, bez zbędnych roszad w menu inwentarza, co znacznie przyspieszyło rozgrywkę.

System celowania został żywcem zaczerpnięty z RE4, co w połączeniu z stałym wręcz uczyniło z SH niemal naparzankę. Zamiast mrocznego horroru oddziałującego na psychikę, ku memu rozczarowaniu ujrzałem bezmyślną sieczkę. Krew litrami wylewała się z kończyn miażdżonych kreatur, a trzeba wiedzieć, że starć z potworami było niezmiernie dużo. Jeśli finalny produkt podąży w tym kierunku, odstawiając na bok zagadki czy zawiłości związana z intrygującą fabułą, to ja dziękuję za takie Cicha Wzgórze. Wizualnie Origins prezentowało się bardzo dobrze, poziomem dorównując chociażby "trójeczce". Animacja ruchu postaci czy wygląd potworów były naprawdę dopracowane. Dzięki nowemu systemowi kamer całkiem znośnie udało się przenieść widok TPP na panoramiczny



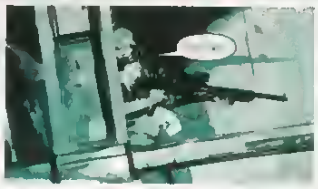
ekran, bez większych cięć w polu widzenia. Samo sterowanie zostało umiejętnie rozłożone na przyciski funkcyjne PSP - co za tym idzie, kierowania Travisem nie sprawiało najmniejszych trudności, a tego się wcześniej obawiałem. Niemniej jednak to, co oferowało demo, pozostawało spory niedosyt w kwestii samej głębi rozgrywki. Na szczęście Konami oprócz grywalnego traila zaprezentowało na wielkim ekranie kilkuminutowy trailer gry, w którym udało mi się wyłapać kilka dodatkowych smaczków. Przede wszystkim zainteresował mnie innowacyjny system barykadowania, dzięki któremu O'Grady będzie mógł zamykać się w pomieszczeniach, aby odciąć się od ścigających go poczwar. Poza tym intrygowało przedstawienie pewnej przeklętej rezydencji (zapewne kluczowa lokacja w grze), gdzie droga prowadząca przez korytarz przyozdobiona była charakterystycznymi obrazami na ścianach, a całości towarzyszył motyw przewodni w postaci utworu "Hometown" w tle. Można też było zauważyć inne elementy arsenału, takie jak pistolet magnum, shotgun czy dość solidnie wykonana szufla. Ścieżka dźwiękowa powstaje tradycyjnie z udziałem mistrza Akiry Yamaoki, a także we współpracy z panną Mary Elizabeth McGlynn. Podobnie jak w SH4: The Room użyczy ona swojego wokalu w 4 utworach. □ [M@jk]



Metal Gear Solid: Digital Novel

Platforma: PSP **Developer: Kojima Productions** **Wydawca: Konami** **Premiera: Grudzień**

Dzięki Konami raz jeszcze możemy przeżyć historię znaną z pierwszego MGS-a - odkryć intrygę na Shadow Moses, poznać prawdziwe "ja" Snake'a i doświadczyć jednego z najlepszych scenariuszy w historii gier wideo. Tym razem w nieco bardziej biernej konwencji - komiksowej. Fabuła przedstawiona jest w formie klatek naszkicowanych



ręką Ashleya Wooda, który wcześniej popełnił zeszyty odwzorowujące wydarzenia z pierwszej części MGS. Ale Digital Novel nie jest zwykłym komiksem - trzy różne tryby sprawiają, że zabawa staje się interaktywna i pozwala Graczom na własną inwencję. VR Simulation Mode pozwala nam obejrzeć komiks na dwa sposoby - w automatyczny (śledzimy historię od początku do końca) i samodzielny, gdzie sami wybieramy, kiedy obrócić "stronę". Dodatkowo, gdy wciśniemy "kwadrat", wchodzimy w Mental Search Mode (to ten drugi tryb) i zoomujemy daną klatkę, szukając ukrytych przedmiotów - im szybciej kursor się obraca, tym bliżej znaleziska jesteśmy. Zdobyte elementy posłużą nam w trzecim trybie - Memory Building Simulation - do budowy swoistej siatki połączeń i zależności (wiem, głupio brzmi, ale trudno to opisać), co rzuci nowe światło na wydarzenia na Shadow Moses i odblokuje retrospekcje czy inne ukryte przedmioty w głównym trybie. "Gra" ukazała się w USA już w czerwcu i zebrała bardzo pozytywne oceny. Mnie do czegokolwiek z "Metal Gear" w nazwie dwa razy namawiać nie trzeba. □ [koso]

Metal Gear Solid: Portable Ops

Platforma: PSP **Developer: Kojima Productions** **Wydawca: Konami** **Premiera: początek 2007**

Wydawało się, że PSP obędzie się bez "pełnoprawnych" emgieesów, dostarczając jedynie karciankowego mutanta Acid, jednak Konami zrobiło nam miłą niespodziankę. Portable Ops jest reklamowane jako brakujące ogniwo w snake'owej sadze - akcja rozgrywa się w 1970 roku, 6 lat po wydarzeniach znanych z MGS3: Snake Eater. Prawdę mówiąc nie do końca jestem tym zachwycony. "Trójka" w cudowny sposób pokazała nam przemianę Big Bossa w człowieka, który lata później wystąpi przeciwko swemu krajowi formując Outer Heaven. Jeśli Portable Ops będzie ten wątek rozwijać, stanie się to banalne, zbyt dosłowne. I mało kojimowe. Ale na narzekanie przyjdzie jeszcze czas. Grę zaczniemy w południowoamerykańskim więzieniu - Naked Snake dowiaduje się, że jednostka Fox ukradła głowice nukleame CIA i zamierze wystrzelić je w Związek Radziecki. Tymczasem w celi obok uwięziony jest... młodziutki Roy Campbell, który pomaga Big Bossowi nawiać, a następnie powstrzymać Fox.

Przenośny MGS nie wałkuje schematu z MGS3 - owszem, pozostanie klasyczną grą stealth action,

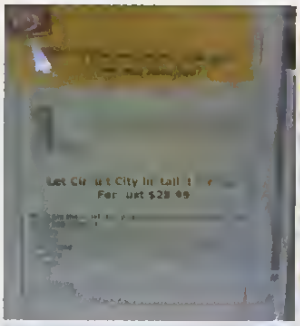


lecz wniesie też sporo nowego. Wręcz rewolucyjne zapowiada się możliwość rekrutowania towarzyszy. Łapiemy strażnika, przesłuchujemy go, a następnie werbujemy - możemy w ten sposób zyskać nawet trzech pomocników. Znajdziemy wśród nich m.in. szpiegów, inżynierów, medyków i snajperów, a ich rozstawienie w terenie (a później przełączanie się między nimi) ma zapewnić rozgrywce taktyczny posmak. Takim 4-osobowym teamem będziemy też dowodzić podczas pojedynków z innymi Graczami przez Sieć. Co ciekawe, nowych pomagierów będziemy mogli uzyskać – przebywając z PSP przy dowolnym hot spocie – nie trzeba się nawet będzie do niego logować, wystarczy jedynie taki punkt zlokalizować, a konsola sama wygeneruje nam nowego wojaka. Ba, postaciami będzie się można wymieniać. Konami chce wytworzyć więź między grającym a jego zespołem, stąd patent o nazwie White Flag (Biała Flaga) - gdy jesteśmy blisko porażki w starciu, możemy się poddać i uratować własny team (w innym przypadku stracimy któregoś z żołnierzy na rzecz przeciwnika). Tryb multi jest nadal dopracowywany i więcej na jego temat dowiemy się na Tokyo Game Show.

Wróćmy jeszcze na moment do singla. Zamiast klasycznych cut-scenek pełniących rolę przerywników, zobaczymy komiksowe (choć animowane) klatki - Konami jest zadowolone ze współpracy z rysownikiem Ashley Woodem i postawiło w Portable Ops na takie właśnie przedstawienie fabuły. Nie zabraknie voice actingu, gdzie pierwsze skrzypce zagra oczywiście David Hayter. A propos Haytera - po nagraniu dialogów na potrzeby gry stwierdził, że to najlepszy scenenusz w serii, z jakim miał do tej pory do czynienia. Jeśli choć częściowo ma rację, to fani MGS-a hurtowo rzucą się do sklepów po własny egzemplarz PSP! □ [koso]

Od Gracza dla Graczy

Ameryka to nie tylko „raj elektronicznej rozrywki", ale i miejsce, które nie różni się tak bardzo od tego, co na co dzień obserwujemy w Polsce. Chamstwo w sklepach, okłamywanie klientów, piractwo i różne formy kradzieży dóbr intelektualnych (do których często dochodzi nieoficjalnie w sieciach renomowanych amerykańskich sprzedawców!) są tutaj na porządku dziennym! Wszystkich wiernych Czytelników odsyłam do swoich historii z USA publikowanych dwa lata temu na łamach PSX Extreme. Pokazałem tam Stany Zjednoczone jako krainę tanimi grami i atrakcyjnymi gadżetami płynącą. Jestem jednak starszy, bardziej doświadczony, a także gotowy na konfrontacje z tym rozpowszechnionym stereotypem kraju szczęśliwości. Jesteście gotowi na solidną dawkę importowanego zza oceanu syfu i czystej ludzkiej chamówki? Do dzieła!







■ Półki amerykańskich sklepów wypełniane są grami oraz akcesoriami. Zanim jednak zdecydujesz się skorzystać z bogatej oferty produktów, waż na to, że możesz słono przepłacić - duże sieci sklepowe w USA sztucznie zawyżają ceny oraz stosują różne mętne sztuczki, by tylko opchnąć zalegający w magazynach towar. Biznes to biznes.

Pamiętacie, jak zaledwie dwa lata temu zachwycałem się ilością dostępnych akcesoriów do konsol oraz całą gamą różnych gadżetów? Amerykańskie sklepy z grami i elektroniką wydawały się wtedy 8 cudem świata. Prawda jest jednak inna, gdyż nawet w Stanach Zjednoczonych dochodzi do aktów totalnego chamstwa w stosunku do klienta. Najlepszym przykładem jest Gamestop, popularna sieć sklepów z nowymi i używanymi grami. Wyobraźcie sobie, że właściciele tych placówek wymyślili nowy sposób na opychanie staroci, narzucając personelowi "właściwy" sposób rozmawiania z klientami. Skończyło się na tym, że kupując daną grę zarzucani jesteśmy masą innych, podobno korzystnych dla nas ofert i promocji. Kupując Brain Age na Nintendo DS zmuszony byłem wysłuchać kilkuminutowego wykładu na temat tego, jak bardzo opłacać mi się będzie zarezerwowanie swoich egzemplarzy nadchodzących gier (mowa tu była o Star Fox Command oraz Final Fantasy III). Co mnie rozbawiło - sprzedawca nie miał zielonego pojęcia o dacie premiery nowej-starej gry Square Enix. Podrytowany spytałem go, jak wygląda kwestia dostępności nowej Zeldy (Phantom Hourglass) na DS. Facet zaczął się uśmiechać i powiedział pewnym głosem, że wkrótce będzie, a jak tylko się pojawi, to zarezerwuje dla mnie egzemplarz i wykona telefon, że gra jest do odebrania. "Czyli za około miesiąc" - podpuściłem sprzedawcę "secret shopperem", czyli wynajętą przez szefostwo osobą, sprawdzającą kompetencje pracowników w miejscu pracy. Gruba Berta nie chciała ryzykować utraty odpowiadającej za stabilność jej d*pska krzesełka, więc wolała mnie jeszcze ne wszelki wypadek pomaltretować na odchodne... Nie odpowiedziałem i spojrzałem tylko z politowaniem na kolejną osobę w kolejce, która ze strachem w oczach słuchała naszych pogaduszek. Zapewne przełykała już ślinę wiedząc, że ze chwile zmuszona będzie przejść przez przez ten sam młyn. Więc to tak wygląda przyszłość sklepowej sprzedaży w bogatym kraju dobrobytu? Dajcie spokój...

Jeszcze lepszy numer wywinęły Amerykanom sklepy sieci Circuit City (konkurencja Best Buy; w sklepach tych można w okazyjnej cenie kupić elektronikę i różne akcesora - w Polsce ich namiastkę stanowi pewien sklep "nie dla idiotów"). W dziale Xboxa 360 można było przeczytać uroczą karteczkę z informacją: "Chcesz grać w oryginalne gry na Xboxa na swoim nowym Xboxie 360? Wsteczna kompatybilność osiągana jest za sprawą softu. Pozwol Circuit City zainstalować go dla Ciebie za jedyne 30 $! Jakie dzięki temu osiągniesz korzyści? Każda stara gra będzie grywalna w standardzie High Definition. Każda oryginalna gra na Xboxa będzie skalowana do 720p i 1080i, wykorzystując dodatkowo możliwości sprzętowego anti-aliasingu (.)" Co za kompletna bezczelność! Sieć Circuit City najzwyczajniej wciska swoim klientom kłamstwa, przekonując ich do wydania pieniędzy innymi oszczerstwami. Jak wiadomo, stosowny update można ściągnąć za sprawą Xbox Live, zaś jeśli nie mamy połączenia z Internetem, Microsoft wysyła na życzenie klienta odpowiedni software (do zainstalowania w domu z płytki bez żadnego problemu). Nie jest to pierwszy tego typu zabieg ze strony tej sieci sklepów. Jak się nieoficjalnie dowiedziałem, oferuje ona na życzenie klienta rippowane wersje filmów DVD z przeznaczeniem dla iPodów i PSP (co jest nielegalne). Znani są też z instalowania programów na sprzedawane przez nich PC za darmo (Windows i inne aplikacje). Te kilka miesięcy mojego pobytu w USA zaczyna otwierać mi oczy na wiele spraw. W każdym razie, jak widać, nawet w "raju" szerzy się piractwo, kombinetoryka i spotkać można chamską obsługę.

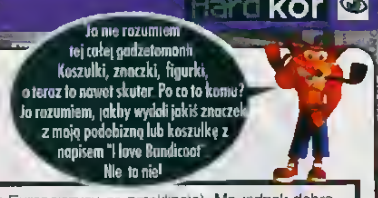
Imperialistyczna ściema, czyli zakupy po amerykańsku

Ten na to. "Być może nawet krócej, bo premiera gry lada dzień!" Uśmiechnąłem się złośliwie i powiedziałem. "W przyszłym roku to według Pana znaczy lada dzień?" Kolesiowi zniknął uśmiech z twarzy, sprawdził dane w swoim popierdółkowatym komputerku, po czym... jak gdyby nigdy nic zaczął mi wciskać używane gry w promocyjnej cenie! Normalnie wariactwo - gdyby nie to, że moi znajomi mają podobne problemy, a internauci skarżą się na Gamestop w Sieci, to bym nie uwierzył. Nic dziwnego, że coraz bardziej popularna staje się sprzedaż softu przez Internet. Dostajemy co chcielismy, z dostawą do domu i bez przechodzenia przez te sklepowe tortury.

Sporo wolnego czasu spędzam na spacerowaniu po amerykańskich sklepach z grami oraz robieniu korzystnych zakupów. Staram się do lady podchodzić zawsze zdecydowany, ale nie ma mowy, bym nie usłyszał przy płaceniu chociaż 2-3 ofert mających na celu wyssanie ze mnie większej ilości kasy. Mówienie "nie" stało się tu moim nowym hobby, zaś mój współczynnik asertywności (sztuka odmawiania) wzrósł o co najmniej 10 punktów. Nie chcę rocznego ubezpieczenie Nintendo DS, nie chcę kupować trzech gier, by otrzymać czwartą gratis, nie potrzebuję kuponów rabatowych ani subskrypcji pisma Nintendo Power na atrakcyjnych warunkach. Zdecydowanie nie mam też ochoty stać się członkiem klubu "Best Buy" i podawać sępom adres domowy i numer telefonu, by później dręczyli mnie i moją rodzinę nowymi ofertami zakupu pralek i elektronicznych sraczy. Raz nie wytrzymałem i spytałem się wprost kasjera, czy ja wyglądam na frajera, czy tak wygląda standardowa procedura obsługi klienta. "Musimy kierować się narzuconą przez przełożonych procedurą, punkt po punkcie, za każdym razem, niezależnie od tego jak znudzony czy zdenerwowany jest klient. To nasz obowiązek" - odparła po cichu posiadaczka jednego z największych czarnych tyłków, jakie dane mi było zobaczyć kiedykolwiek na krzesle (cud, że się nie rozleciało). Już odchodziłem, a ta mnie zatrzymała pytaniem, czy może chcę się zapisać na zbliżające się mistrzostwa w grze NFL Madden - ręce mi opadły na ziemię! No tak. W sumie nie mogą inaczej, bo nigdy nie wiadomo, który z klientów może być podstawionym tzw.

Tak się zachwala obecność drugiego obiegu gier w Stanach, że niby jest to doskonały sposób na ukrócenie piractwa - w końcu można kupić za grosze używane gry, lekko używaną konsolę, czy też wypożyczyć lub kupić grę (choćby w ełynnej w stanach wypożyczalni multimediów, czyli Blockbuster). Prawda jest taka, że nie opłaca się wydawać kasy na pożyczanie nowości za czasem 3/4 ceny nowej gry. Po co? Żeby pograć dwa dni i zwrócić? To się zupełnie nie kalkuluje, nie wspominając już o fakcie, że kupienie gry we wspomnianej sieci to wydatek często rzędu 50$. Takie rozbieżności cenowe to tutaj norma, gdyż poszczególne sklepy zdają się zupełnie nie kontrolować pułapu finansowego. Daje to dwa oblicza sprawy - z jednej obeznany w branży kombinator może znaleźć niesamowite okazje (zestaw EyeToy za ok. 10 $, Pikmin 2 w tej samej cenie), z drugiej nie znający realiów rodzic przepłaci czterokrotnie za starocia. Przypomina mi to troszkę sytuację w Polsce, gdzie mamy do czynienia z identycznym procederem. Często też sklepy świadomie zawyżają ceny, by pozbyć się zalegających na półkach staroci - wkręcają nieświadomemu klientowi zakurzoną grę, opowiadając o jej zaletach oraz popularności. Byłem sam świadkiem, jak w sklepie sieci EB Games sprzedawca poproszony o zaproponowanie idealnej gry dla pięciolatka, pozbył się starej jak świat odsłony przygód Harry Pottera na GBA oraz popierdółki w realiach filmu Toy Story (bosz, dinozaury jeszcze chodziły po rynku krakowskim, kiedy to było wyświetlane w kinach).

Szczerze mówiąc zaczyna mnie to powoli irytować, bo jestem świadomym klientem i zwykle idąc do sklepu dokładnie wiem, co kupić. Słysząc magiczną formułkę "Czy to będzie na pewno wszystko dla ciebie?" łapie mnie irytacja. Próbowałem wcześniej przygotowywać pieniądze i wciskać im razem z grą na ladę, ale i tak nie zostanę obsłużony, zanim sprzedawca nie dokone swojego rytuału kłótnia frajerów. Nie. Nie chcę przecenionego Golden Sun 2 ani naklejek na DS z Pokemonami. Nie chce powiększonego zestawu w McDonaldzie ani dodatkowej śmietanki do mojej kawy. Jestem sobą i nie pozwolę się wkręcić w tryby tej kapitalistycznej machiny i bezmyślnej konsumpcji. Mogę krzyczeć do woli, by zostawili mnie w spokoju, ale czy ktoś będzie chciał słuchać? Tym optymistycznym akcentem kończę mą odę na cześć ojczyzny Supermana i udaję się do ogrodu zrywać banknoty z drzewa dolarowego. Codziennie podlewałem, to baksy nabrały żywego odcienia zieleni. Nadszedł czas zakupów! □ [mazzi]

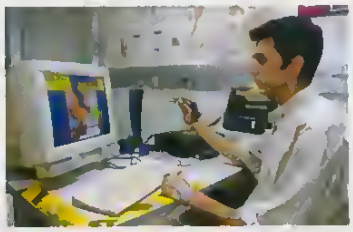


Leczymy kulki

Koniec wakacji, koniec lata, koniec ciepełka, czyli koniec ogólnej sielanki, a jako extra bonus strzał prosto w kulki - PS3 w Europie na wiosnę przyszłego roku! I bądź tu człowieku życiowym optymistą. Na pocieszenie i dla odwrócenia uwagi poczytajcie sobie kilka ciekawych historyjek...

Walkowany juz przez nas kilkukrotnie temat reklam w grach zaczyna nabierać konkretnych rumieńców. Tradycyjnie brylują w nim "mistrzowie marketingu" naszej branży, czyli Electronic Arts, jednak najnowsze info rzuca całkiem nowe światło na techniczny aspekt tego procederu. Jak podała egencja Associated Press, EA zawarło pod koniec sierpnia dwie nowe umowy dotyczące reklam w grach z agencjami Massive Inc (własność Microsoftu) oraz IGA Worldwide z Nowego Jorku. Pierwsza oplewa na okraszenie wizerunkami znanych marek czterech nadchodzących gier Elaktroników, w tym Need for Speed Carbon, podczas gdy kooperacja z IGA skupia się tylko na jednej, ale konkretnej produkcji Battlefield 2142. Dobra, ale co w tym nietypowego, skoro doświadczamy tego juz od paru lat? Ano to, że do tej pory w danej grze oglądaliśmy wciąż te same reklamy - takie, jak zostały zapisane na stałe w jej kodzie podczas developingu. Od teraz jednak sytuacja ulega diametralnej zmianie i potencjalnie przy kazdym uruchomieniu gry mozemy być atakowani innymi przekazami. Jak to możliwe? Dzięki Sieci oczywiście - wykorzystując Xbox Live (lub ogólnie Internet w przypadku PC) nowe reklamy podsyłane będą do konsoli na stałe podłączonej do Netu i "wskakiwać" będą w odpowiednie miejsca. I tak jednego dnia pomykając w NfSC miniemy np. baner Nike, a grając innego dnia w tym samym miejscu trasy ujrzymy reklamę Coca-Coli. Zupełnie jak w życiu. Oczywiscie nic nie stoi na przeszkodzie, aby były to takza reklamy nadchodzących hitów kinowych, samochodów i wszystkiego innego, czym na co dzień zyje branza reklamowa. Program tzw "dynamicznych reklam" uruchomiony zostanie juz na jesieni tego roku - istnieje nawet mozliwosc tworzenia osobnych przekazów kierowanych na konkretny rynek, np. reklamowania w grach na Starym Kontynencie jakiegoś produktu dostępnego tylko w Europie. Najwyraźniej na naszych oczach prężnie rozwije się całkiem nowa gałąź marketingu, skierowane do najwazniejszego dla potencjalnych reklamodawców sektora konsumentów. Albowiem odbiorcy w wieku 18-34 lata coraz częściej mają tendencję do rezygnacji z przekazu telewizyjnego na rzecz bardziej interaktywnej rozrywki. Najwyraźniej i tutaj nie mozemy czuć się bezpiecznie...

Dziadek Xbox może poszczycić się wialoma owocnymi zamachami na swoje dziewictwo - gdyby był samochodem, zostałby królem tuningu i gwiazdą Pimp My Ride. Wiele razy słyszeliśmy takza, jak konsole wspomagają chorych przykutych do łóżka, dają rozrywkę walczącym w Iraku, służą do treningu refleksu i rozwijania ogólnej sprawności ruchowej poprzez np. taniec czy ćwiczenia. Jednak osiągnięcie inzynierów z Uniwersytetu Stanowego Rutgers w New Jersey nadaje nowego znaczenia słowu "tuning", a samej konsoli całkiem nowego wymiaru. Ciprian Docan wraz z kolegami naukowcami, bazując na pierwszej maszynce Microsoftu oraz nietypowym kontrolerze-rękawicy Essential Reality P5, zmodyfikowali jedno i drugie oraz stworzyli specjalne oprogramowanie, która pozwala na rehebilitację osób sparaliżowanych po wylewie krwi do mózgu. Całość przenosi ruchy palców i nadgarstka na ekran, gdzie symulowana jest np. czyszczenie szyby czy odganianie motyli, wymuszając na pacjentach ruchy a tym samym ćwiczenia kończyn. Albowiem najwazniejsza w terapii jest to, aby zmotywować chorych do działania, co często jest problemem w standardowym programie zajęć. Wszystko kosztowało raptem 600 $ - dziesięciokrotnie mniej niz konkurencyjne systemy od powaznych firm z tej branzy, dając specjalistom równie efektywne narzędzie do tzw "wirtualnej rahabilitacji".





Maniacy unikalnych growych gadżetów mają nowe ikony do ścigania. 9.9.2006 było datą premiery ściśle limitowanej koszulki Shadow of the Colossus, wydanej pod marką akskluzywnej amerykańskiej firmy odzieżowej Hanzo. Wyprodukowano jedynie 200 sztuk brązowego T-shirta z żółtym nadrukiem, na którym jednego z Kolosów (nr 3) atakuje nasz dzielny bohater ne swym Argo. Haslo "Conquer" (podbij, zdobądź) domyka scenę - cena tej przyjemności to 30 $CAD plus koszty wysyłki. Natomiast do fanów GTA uśmiechnęli się twórcy figurek w stylu Kubrick (podobne do klockow Lego), wypuszczając senę pięciu postaci kluczowych dle opowieści z Vice City: Tommy Vercetti, Lance Vance, Ricardo Diaz, Ken Rosenberg oraz gwiazdeczka pomo Candi Suxx. Już tej jesieni mogą zagościc na Waszych półkach za jedyne 35 $ - pod warunkiem, ze uda Wam się dorwać jeden z 3000 limitowanych kompletów. Rarytasa szukajcie w oficjalnym sklepie Rockstar Games.

Twórca serii GTA - Dave Jones - mocno wątpi w sukces nowej platformy sieciowej Sony i dorównanie serwisowi konkurencji w postaci Xbox Live. Oczywiscie nie jest wróżką i nie ma maszyny czasu (takową posiada tylko Bill Gates, który kiedyś zapowiedział, ze Halo 3 ukaze się wtedy, gdy PlayStation 3 - i teraz Europejczycy go przeklinają). Ma jednak dobre podstawy, by tak mówić, sugerując się założeniami, na jakich opiera swoją usługę japoński koncern. Zapowiedziane przez nich swego czasu wolna ręka dla developerow w kwestii kształtu trybu online w ich grach moze zaowocować cheosem i uperdliwością dla Gracza. Na przykład mimo wspólnego logina i odgórnej "opieki" Sony nad serwisem, kwestie płatnych dodatków i rozliczeń z ich dostawcami mogą dotyczyć kazdego z nich osobno. Jak Wam się usmiecha wstukiwanie numeru karty kredytowej kazdemu wydawcy osobno i obecność naszych poufnych danych w kilkunastu (-dziesięciu) różnych miejscach Internetu? Biorąc pod uwagę stosunek Polaków do tego typu płatności i dostępność "plastikow", faktycznie byłoby "rewelacyjnie".



Loki w Ohayo Nippon donosi o japońskiej gratce dla Graczy-filatelistów, tymczasem wcale nie jesteśmy gorsi. Oczywiście "my" w sensie "Europa", albowiem także francuski serwis pocztowy szykuje coś dle Graczy - dziesięć specjalnych znaczków upamiętnia największe Ikony gier video ostatnich lat. Znajdziemy wśrod nich Pac-Mana, Linka, Larę Croft, Księcie Persji, Raymana, Spyro, Mario, Donkey Konga i oczywiscie Simsy. Zresztą prawdę mówiąc to nia pierwsze takie przedsięwzięcie Francuzów - właśnie Simsy doczekały się u nich niedawno własnych znaczków. Jesli temet chwyci, czekamy na serie Bohaterowie Platformerow i Najwięksi Twardziele. Psychopatami Giar Video też nie pogardzimy.



Rowary i skutery mogą okazac się niedługo jedynym sensownym środkiem lokomocji w zatłoczonych aglomeracjach cywilizacji XXI wieku - wiele narodów już dawno odkryło zalety dwukolowcow. Jezeli planujecie sprawić sobie skuterek, to czemu nie afiszujący przy okazji Waszego hobby? Znana firma z tej działki - Vespa - przygotowała wyłącznie na rynek europejski specjalny model swego motorka LX 50, promujący PSP Ceramic White. Oczywiście, jak nietrudno się domyślić w jego wzornictwie dominuje biel i logosy PSP. Cena to jedyne 2699 Euro, a jako bonus dostajemy kupon na wspomnianą kieszonsolkę. Fakt, że cena normalnej wersji LX 50 jest niższa o 200 Euro wymownie przemilczymy.

Tym razem w naszych eBayowych doniesieniach mamy na tapecie kompletne dziwactwa, które logicznie rzecz biorąc nie miałyby prawa kogokolwiek zainteresować. Wiecie już jednak dobrze, ze eBay i maniakalni Gracze to prawdziwie wybuchowa mieszanka, gotowa na wszystko - zdrowe rozumowania ich nie dotyczy. Bo któż na przykład i po co mógłby pożądać papierowych modeli Wii? Okazuje się jednak, ze zdolny majsterkowicz, który wykonał czarną i białą replikę z kartonu wzbogacił się o ponad 80 dolców, a o kazdą z nich biło się kilku chętnych. Macie zdolności i mamujecie się rysując kolegom komiksy w zeszytach? Założcie konto na eBay i zacznijcie zarabiac - na Zachodzie zdolności są w cenie. Niejaka Jenni Chastaan sprzedała maloweny akrylami fecepłata do X360 z motywem Dead Rising za 81 $, co pozwoliło jej zapłacić czynsz - i na tym się nie skończy. Już prezentuje światu nową pracę z Lego Star Wars II. Trochę zdolności manualnych, masy plastycznej, starych żołnierzykow i wyobraźni takze moze przynieść kasę, o czym przekonał się twórca figurki Kratosa z God of War, za którą jakiś napalony fan gry wylozył mu 93 $, pokonując 18 innych chętnych. Najlepszego interesu dokonało jednak studio developerskie Classified Productions (przynajmniej za takowe się podawało w opisie), sprzedając na aukcji... miejsce w konsolowej grze Battle of the Gods, bijatyce z udziałem bogów i bogini różnorodnych religii. Zwycięzca aukcji zapłacił 3100 $ za umieszczenia swej cyfrowej podobizny w grze, ne matanalach reklamowych i okładce. Pod warunkiem, ze takowa produkcja w ogóle powstania - myslałem, ze takie przekręty to tylko w Polsce. [butcher]

YouTube NOWE MEDIUM

Czy jest jakaś gra, którą zawsze chciałeś przejść, ale nie udało ci się zobaczyć jej końcówki? Chciałbyś sprawdzić w akcji staroszkolne albo nigdy nie wypuszczone na rynek gry? Marzysz o zostaniu wideo-recenzentem gier? Wideoserwisy - najnowszy trend w Internecie - dostarczy Ci to wszystko i da jeszcze szansę na zarobienie konkretnej kasy.

Po tym, jak dwóch studentów zbiło gigantyczne kokosy na wyszukiwarce internetowej Google, nikt nie wierzył, że można stworzyć coś równie dochodowego. A jednak, udało się - internetowy serwis YouTube, który daje internautom szansę na dzielenie się swoimi plikami wideo z innymi użytkownikami Sieci, ma już prawie 20 milionów klientów, stając się fenomenem na skalę światową i odwracając branżę filmową do góry nogami. Teraz przyszła pora na gry.

Wszystkim, którzy po raz pierwszy usłyszeli nazwę YouTube, wyjaśniam, o co chodzi. Po wejściu na www.youtube.com, podobnie jak na forum dyskusyjnym, zakładamy sobie własny profil. Mamy ksywę, opis, zdjęcie i, co najważniejsze, możemy oglądać oraz wrzucać własne pliki wideo (każdy zostanie automatycznie skompresowany do formatu flash). Wyjaśnijmy sobie jedną rzecz - Internet oraz Gracze zawsze szli w parze, a Sieć dała fantastyczne pole do działanie dla grających - możliwość wymiany informacji, porad na forach, szansę na wyrażenie swojej opinii na własnym blogu. Kilka lat temu taka interakcja była jedynie możliwa poprzez tekst i grafikę, Internet nie pozwalał na więcej. Ale wraz z coraz szybszymi łączami internetowymi oraz serwerami, które mogą pomieścić gigabajty danych, pojawiła się nowa opcja - szansa na przekazanie wiedzy o grach przy pomocy plików wideo. Społeczność Graczy zawsze chciała tworzyć, dzielić się swoją wiedzą i doświadczeniem z innymi grającymi. W końcu zyjemy w czasach komunikacji obrazkowej, a gry najlepiej zobaczyć, a nie czytać o nich czy oglądać zdjęcia. Tak narodziły się stronki, gdzie wrzucano zakończenia (www.gameendings.co.uk) czy klipy z gier (www.gametheater.com). Jednak jaki był największy problem tego typu witryn? Mało kto o nich wiedział, a jeszcze mniej osób je odwiedzało. A ilu Graczy chciałoby zobaczyć, jak w akcji wyglądał np. nigdy niewypuszczony Resident Evil 1,5? Prawidłowa odpowiedź: dużo. I tu wkracza YouTube.

Sztuka kończenia

Kiedy w 2005 roku najpopularniejszy na świecie wideoserwis dopiero raczkował, to właśnie Gracze stali się jedną z najważniejszych grup, która wsparła YouTube. Sam serwis się im odwdzięczył, stając się fantastyczną platformą do wymiany informacji i twórczości związanej z grami. Najpierw na YouTube wrzucono istniejące już materiały, na czele z różnymi fan movies (zwanymi najczęściej tribute movies). Większość z Was na pewno widziała już kiedyś fanowski filmik, gdzie do fragmentów z gry ktoś podłożył jakiś znany kawałek (np. kapeli Linkin Park). Te swoistego rodzaju wideoklipy krążą w Sieci od lat, zazwyczaj biorąc na warsztat japońskie RPG. Później scena postanowiła pochwalić się speedrunami. Co to jest speedrun? To po prostu przejście gry w jak najkrótszym czasie. Tego typu popisy są nagrywane na wideo i umieszczane w Sieci. Może to być błyskawiczna walka z bossem w Quake 4, przejście całego Metroida Prime w trochę więcej niż godzinę albo skończenie Super Mario Bros. 2 w 21 minut (bez użycia warpów). Dla stałych bywalców Internetu nie jest to nic nowego (stronka www.speeddemosarchive.com), dla użytkowników YouTube - tak. Ale żeby nasz profil stał się rozpoznawalny, należy przygotować coś bardziej oryginalnego.

Każdy filmik dostaje ocenę (rating), którą wystawiają zarejestrowani użytkownicy - nie jest ona bez znaczenia, ponieważ dzięki wysokiemu ratingowi przyciągniemy kolejnych Graczy do naszych filmowych produkcji. W ten sposób rodzi się naturalna konkurencja między aktywnymi userami YouTube - każdy chce być najlepszy. Co zrobić, żeby zdobyć uwagę innych? Część gier ma kilka zakończeń, niektóre z nich są bardzo trudne do zdobycia. Dlaczego nie wrzucić ich wszystkich na YouTube? Wpiszmy w YouTube przykładową kombinację słów "Resident Evil + Endings". Co ujrzymy? Wszystkie zakończenie (tak!) z pierwszego RE. Od razu także - dla porównania - możemy sobie sprawdzić zakończenia z wersji na GC. Co znajdziemy bmąc dalej? Końcówki kolejnych części, łącznie z klipami z RE Gaiden na Game Boya Color oraz Dead Aim na PS2. Podobnie jak na Google, dalsze filmiki (trafienia) będą mieć coraz mniej wspólnego z naszymi poszukiwaniami - znajdziemy m.in. speedruny kolejnych RE oraz tribute movies dla serii. Trafimy także na przywołane wcześniej wideo-fragmenty z RE 1,5 (wszystko, co jest dostępne w tym temacie, łącznie z materiałami prasowymi Capcom z 1997 roku). Znajdziemy także i pierwotną - z mechaniką zabawy z PSX-a - wersję Resident Evil 4 (i nie mam na myśli trailera, który pojawił się w oficjalnym obiegu, tylko potężny filmik z samej gry). Zresztą beta wersje nigdy nie wypuszczonych gier radzą sobie w YouTube bardzo dobrze - np. klipy z Echo Delta na N64, o którym pisał Butcher w ostatnim numerze PE, albo Too Human, jeszcze w wersji na Szaraka.

Sprawa zakończeń gier i YouTube to temat na osobny takst - wszystkie zakończenia np. Suikodene V, Shadow Hearts czy seni Silent Hill to już standard. Chyba nawet nie muszę wspominać o Metal Gear Solid czy Zeldzie. Do najbardziej popularnych seni prawie zawsze dochodzi sene klipów - ktoś na przykład postanowił wrzucić wszystkie cut-scenki z Silent Hill 2. Końcówki God of War, Shadow of the Colossus, Ico oraz Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus - mogę tak wymieniać godzinami. Ale YouTube to także szansa na zobaczenie zakończeń o wiele bardziej niszowych gier. Co powiecie na ponad 40-minutowy, ostatni akt Policenauts Kojimy? Albo na wszystkie zakończenia nigdy niewydanego Thrill Kill? Mamie wrzucanie zakończeń na wideoserwisy nie ominęte najnowszych gier - zakończenia japońskich wersji Rogue Galaxy, FFXII oraz Valkyrie Profile 2 od dawna czekają na oglądnięcie. Nie masz kasy na X360, a chciałbyś zobaczyć zakończenie Dead Rising? Dzięki YouTube dostaniesz wszystkie 4 zakończenia, a także inne gry na 360-tkę. Prey czy Condemned.

Na niektórych może jednak nie zrobić to wrażenia - w końcu filmik z RE4 był załączony do jednej z edycji czwartej części sagi Capcomu, o RE 1,5 ludzie wiedzą od dawna, a oglądanie zakończeń z gier nie dla wszystkich jest ciekawe. Bez obaw - takie filmiki to jedynie wierzchołek góry lodowej. W walce o rating oraz kolejne odsłony ludzie coraz częściej korzystają z własnej twórczości.

Jest kreatywnie

Nie ma się co oszukiwać - do przygotowania naprawdę dobrych filmikow konieczna jest podstawowa wiedza o montazu i reżyserii. Swoimi zdolnościami w produkcji filmów dla YouTube wykazała się scena retro, przygotowując własne, seryjne programy z recenzjami gier na stare konsole. Tak, serwis daje nam szansę na zrobienie swoich pseudo-profesjonalnych programów. Ekipa z filmikowego show o nawie Old School Game Review (OSGR) regularnie prezentuje ratroreckę jakiejś staroszkolnej produckji. Ostatnio na patelnię wzięto Mega Mana 2 na NES-a. Na razie przygotowano 9 recenzji tego typu. OSGR jest nieźły, ale jeszcze bardziej profesjonalnie do sprawy podszedł Brian



Castleberry, który w swoim cyklicznym Substance TV robi recenzje zarówno starych (Einhander, Shatterhand na NES-a), jak i nowych (OutRun 2006) tytułów. Te drugie pojawiają się rzadko, gdyż facet skupia się przede wszystkim na niszowych pozycjach (Project Homet Owl na PSX-a - któ pamięta?), a jego program pod względem montazu i jekości (bezpośrednio zrzucany obraz) jest bezbłędny. Samo retrogranie jest wystarczającym powodem, dla którego warto odwiedzić serwis YouTube - począwszy od końcówek starych gier, przez klipy z zapomnianych pozycji, aż po pokazy tak niszowych konsol, jak np. PC Engine/TurboGrafx-16 (więcej szczegółów w tym wydaniu "To Było Grane"). Scene retro kocha YouTube.



Na to ostatnie stwierdzenie nie ma lepszego potwierdzenia, niż młody Amerykanin James Rolfe, który kryje się pod pseudonimem Angry Nintendo Nerd (ANN). Facet jest absolutnym fanatykiem 8-bitowego sprzętu, dlatego postanowił przejść każdą grę na NES-a, przy okazji dzieląc się z całym światem opiniami o najgorszych produkcjach z epoki 8-bitów. Jego wideo-recenzje to małe mistrzostwo świata - koło siada na fotelu z piwkiem w ręku i zaczyna recenzować takie crapy, jak np. Back to the Future ["jedynka" była świetna, zwłaszcza wariacja na temat Tapera! - dop. Koso]. Mogę tylko napisać, że nie obędzie się bez dużej ilości słów pokroju "fuck", "ass" i wszystkich możliwych kombinacji słowa "shit". Ale sprawa nie jest taka trywialna - jego recki są fachowo zmontowane. Kiedy ANN mówi o jakimś bugu albo nieścisłości, do stosownego komentarza mamy materiał wideo. Jego recka Castlevanii 2 na NES-a powinna być wzorem dla ludzi z telewizji. ANN zabija humorem i gagami, a na sam koniec crapowate kartridże kończą np. w tosterze albo kibelku. Humor plus profesjonalizm - lepiej do fanów YouTube trafić nie można.



Mówisz o humorze i grach, myślisz Mega 64. Panowie z trupy parodiującej gry są znani w Sieci (stronka www.mega64.com), ale to właśnie dzięki popularności YouTube mogli zdobyć nowych wyznawców. Do klasyki przeszła ich parodia MGS, w której Snake biega po supermarkecie, czy parodia Tetrisa, gdzie jeden z członków Mega 64 szaleje po mieście w papierowym stroju klocka w kształcie litery "L". Ekipa Mega 64 działa z ukrycia, kręcąc reakcje ludzi na pojawienia się bohaterów z gier na ulicach - tak było z biegającym po ulicach stworkiem z Katamari Damacy (zielone rajtuzy i plazowa piłka wystarczą, aby stworzyć iluzję gry Namco) czy facetem przebranym za kupca z RE4, który oferuje swój towar nic nie kumającym przechodniom.



Robienie sobie jaj z gier to standard w YouTube. Pewien Hiszpan przebrał się za Kratosa (film "Dancing Kratos") i zaczął tańczyć do kawałka Crazy Frog. Pełen absurd - Jaffe chyba by oświsł po zobaczeniu popisów tego faceta. Grupa uczniów z amerykańskiego liceum postanowiła nakręcić parodię Clock Tower (przy okazji, zakończenia tej gry czekają na sprawdzenie w YouTube) - za głównego killera robił jeden z nauczycieli, biegając z plastikowymi nożycami za swoimi podopiecznymi. Inna grupa sparodiowała Pac-Mana, inni znowu zabrali się za Goldeneye na N64 (filmik kręcony z FPP, pamiętano nawet o bugach i znikających ciałach). Niejacy Bentley Bros regularnie parodiują serię Resident Evil. Jest tego po prostu masa! Sukces Mega 64 to nie tylko kolejne oglądnięte filmiki, ale i konkretne pieniądze. Chłopaki zostali zatrudnieni przez Ubisoft, aby przygotować serię spotów-parodii takich gier, jak Prince of Persia, Splinter Cell oraz Cold Fear. Jak widzimy,

GRACZA

robienie z siebie Idioty z grami w tle moze dać konkretne wyniki - nikt nie wie o tym lepiej niz dzieciaki z GameLife.

Kanapowe recenzje - prawdziwa kasa



Program GameLife mierzy najwyzej jak się da - to po prostu kopia telewizyjnych programów o grach. Kilku mega nardów kręci wideo-racki najnowszych gier (np. Dead Rising), dodając do nich szalone komentarze. Oprócz tego na program "składa się" laseczka-Gracz Melissa, która robi m in. wywiady z twórcami gier albo przeprowadza uliczne sondy. "Kanapowe recenzje" w GameLife udały się na tyle, za szanowany magazyn Electronic Gaming Monthly przygotował o GameLife potężny materiał. Ale na tym nie koniec - GameLife dostało od MTV szansę na zrobienie własnego programu o grach. A to wszystko po jedynie 8 odcinkach! Tutaj dochodzimy do waznej kwestii - robienia kasy. Serwis YouTube jest wart ponad 1 miliard dolarów - kazdy chce zarobić na jego popularności, także i Gracze. Przy tych lepszych, wymagających więcej pracy filmikach, prawie zawsze znajdziemy linka do strony autora, skąd ściągniemy jego kolejne produkcje. Im więcej osób będzie oglądało jego twórczość, tym większa szansa na zdobycie reklamodawców. W ten sposób wypromował się np. Angry Nintendo Nerd. Bliźniacze dla YouTube serwisy, MySpace Videos czy Buzznet, chciałyby mieć na wyłączność najbardziej utalentowanych twórców - nie za darmo oczywiście. Reżyserzy-amatorzy z YouTube są regularnie wyłapywani przez łowców talentów - ten trend dotyczy również Graczy. Także i wielcy wydawcy dostrzegli potencjał sieciowych filmików. Rockstar od ponad miesiąca mocno promuje w YouTube grę Bully, a zwiastuny najnowszych produkcji regularnie trafiają do wideoserwisów. Nie wszystkie są wrzucane przez wielbicieli gier - jeśli wiecie, co mam na myśli.



▲ Przykładowe, streamowane filmiki z serwisu YouTube w pełnej okazałości (Resident Evil 4 i MGS).

Gracze właśnie dostali nowe narzędzie do wyrażania swojej opinii. Tylko od ich talentu i determinacji zależy, co dostaną w zamian od YouTube i jemu podobnych serwisów. Ponieważ domorośli twórcy mają poważną motywację (sława plus potencjalna kasa), filmików w wideoserwisach będzie tylko coraz więcej i będą one coraz lepsze (także pod względem jakości kompresji). Przeciętny Gracz ma nie tylko szansę na dorzucenie swoich 3 groszy w dowolnym temacie, choćby np. recenzji nowego DS Lite - wystarczy włączyć kamerę i powiedzieć/pokazać, co myśli się o nowym sprzęcie Big N (parę osób juz tak w YouTube zrobiło). Partyzancka relacja z E3 czy Games Convention? Jest tego mnóstwo. Zamiast terroryzować ludzi na forum, można dać upust swojemu subiektywizmowi przed kamerą. YouTube to rewolucja w dostarczaniu informacji o grach i platforma dla zupełnie nowej społeczności Graczy. Jak grzyby po deszczu wyrastają także polskie odpowiedniki YouTube - wyjmijcie więc cyfrowe kamery z szafy i zrobcie własną wersję recenzji "MGS2 na 8-"! Oby tylko nie próbowano realizować recenzji, za którymi stać będzie jakiś wydawca crapów. Bo o manię oglądania zakończeń gier nie ma się co martwić - w końcu gry najlepiej przechodzić samemu. ☐ [dżujo]

PS. Na forum PE wkrótce przygotuję temat, w którym znajdziecie linki do najciekawszych materiałów z YouTube.

ZAPRASZAMY DO REKLAMY



Po serii spotkań z geniuszami z TBWA najwyższa pora dać szansę innym, niekoniecznie gorszym. Mam jednak nadzieję, że co jakiś czas uda mi się jeszcze wygrzebać coś spod znaku czterech liter - w tym wydaniu kącika są to świeżutkie jeszcze dwie reklamy PSP towarzyszące tegorocznemu Games Convention w Lipsku. Do tego kilka mocnych uderzeń z przymrużeniem oka - endżoj. ☐ [butcher]

◀ Pięć wcieleń Ratcheta - poznajesz wszystkie?



"Teraz także w bieli."





▲ Agencja Colenso BBDO - seria reklam do Playboy Mansion pod hasłem "Lepiej być Hefem" (ksywa Hugh Heffnera, właściciela "Playboya").



Ex-Ray

extremalne prześwietlenia

W tym miesiącu zachęcamy do przeczytania trzech jakże odmiennych wywiadów. Pierwszy, przeprowadzony w Lipsku, dotyczy premiery Xboxa 360 na polskim rynku. Stefan Lampinen wydaje się być pewnym sukcesu koneoli na naszym rynku. Chcecie wiedzieć dlaczego? Drugs rozmowa przywieziona z Lipaka dotyczy głównie gry Just Cause, które jak dotąd jawiła się jako hicior na trzystaeześćdziesiątkę - w tym numerze recenzujemy wersję PS2. Chcacie wiedzieć jak poradzono sobie z konwersją? (...) Miesiąc tamu Koso opisał Wam fenomen Achievamentów, dziś możecie przeczytać wywiad ze zdobywcą największej ich liczby w Polece.

Polska może zaskoczyć świat

rozmowa ze Stefanem Lampinenem - dyrektorem eprzedaży europejskiego Microsoftu

Nazwisko Stefana Lampinena w uszach wielu z Was brzmi zapewne obco (dla mnie zresztą również brzmiało), nie jest to bowiem persona ze świecznika Microsoftu, wszechobecna w mediach niczym Peter Moore czy J Allard. Niemniej obok Chrisa Lewisa to jedna z najważniejszych osób zajmujących się Xboxem 360 w Europie - szefuje oddziałowi EMEA (Europe, Middle East, Afnca), który będzie nadzorował promocję konsoli m.in. w naszym kraju. Lampinen pracę w branży rozpoczął w 1990 roku od Segi. Później działał w Electronic Arts i Nokii, by w 2005 roku zasilić szeregi Microsoftu. Warto wspomnieć, za wschodnią Europą zajmował się już w EA, zne więc ten region doskonale. Wkroczenie na nowy teren opisuje mianem "local approach" - w każdym z nowych państw Xboxem 360 zajmować się będą mieszkające tam osoby, a odgorne będą jedynie ogólne zerządzenia dotyczące marketingu. Ponizej możecie przeczytać, co miał do powiedzenia Stefan Lampinen na temat premiery Xboxa 360 w Polsce. □ [koso]



Koso: Jak chcecie przekonać Graczy w Polsce, by kupowali Xboxa 360? Bądź co bądź to biedny kraj.

Stefan Lampinen: Ale to również wielki kraj. Macie wiele teamów developerskich, wiele osób zainteresowanych tworzeniem gier. Kiedyś jeździłam do Warszawy co miesiąc, wiem jak wygląda to miasto. I wiem tez, ze kilkanaście minut od centrum znajduje się inny świat. Ale my chcemy początkowo skupić się jedynie na duzych aglomeracjach - np. Warszawie czy Krakowie. Przeprowedzilismy wiele rozmow z szefostwem Empików czy Media Marktów - chcemy trafić właśnie do takich zorientowanych na gry sprzedawców. Znacznie większe problemy napotkaliśmy w przypadku Auchan czy Carrefour. Śledzimy zainteresowanie grami w centrach handlowych, sklepach, a następnie idziemy do nich z naszą ofertą. Do Polski wchodzimy wiele miesiący po premierze Xboxa 360, ale wbrew pozorom to dobra sytuacja - obecnie mozemy zaoferować naprawdę wiele gier i przede wszystkim lepsze ceny.

Koso: A dlaczego wchodzicie do Polski właśnie teraz? Pierwszy Xbox nie miał normalnej dystrybucji w naszym kraju. Drugi pojawia się po blisko roku od launchu. Nie sądzisz, że to trochę za późno? Premiera Xboxa 360 będzie miała miejsce na kilka tygodni przez premierą PlayStation 3. [rozmawialiśmy jeszcze przed ogłoszeniem przez Sony informacji o przesunięciu premiery PS3 w Europie - dop. koso]

Stefan Lampinen: Moze wyjdę na moment z roli PR-owca. Prześledźmy, co stalo się w branzy na przestrzeni ostatnich lat. Electronic Arts zajmuje jedną z czołowych pozycji od 20 lat, PlayStation jest wiodącą marką od 12 lat. Microsoft uzyskał bieżącą pozycję w czasie krótszym niz 5 lat. Pod koniec tego okresu jako pierwsi weszliśmy w fazę next-genów. Wszystkie nasze działania na początku są tak naprawdę niespodzianką, podobnie jest z wejściem do Polski. Nie wiemy na przykład, jak będzie tu wyglądać sprawa Xbox Live, które nie będzie dostępne od razu po premierze. Musimy wyjaśnić sprawę infrastruktury, rozmawiać z providerami. Jednak wracając do pytania - z mojego punktu widzenia nie wchodzimy tu zbyt późno. Biorąc pod uwagę fakt, co przez tyle lat zrobiły Sony czy Nintendo, ekspansja na nowe rynki [illegible] elektronicznej rozrywki jest naturalna.

Koso: OK, a co zaproponujecie mając "na plecach" premierę PS3?

Stefan Lampinen: Więcej gier, dobre ceny, ekskluzywne produkcje i szeroko pojętą rozrywkę - również muzykę, filmy. Zresztą pojawienie się w Polsce obu systemów będzie stanowiło wielką promocję gier w Waszym kraju. Wzrośnie zainteresowanie mediów, w tym telewizji, pojawią się dedykowane artykuły w prasie. Na pewno szykują się w Polsce bardzo ciekawe święta Bozego Narodzenia.

Koso: Jaka jest główne różnica między polityką cenową w Europie Zachodniej, a polityką cenową w Europie Środkowo-Wachodniej?

Stefan Lampinen: Nie powiedziałbym, że są jakieś znaczące różnice. Sądzę, ze ceny będą się kształtować podobnie jak na Zachodzie, przy czym nie zapominajmy, że wiele zalezy tez od samych sprzedawcow - to oni będą tak naprawdę dyktować ceny.

Koso: Ile konsol zamierzacie eprzedac do świąt i w późniejszym okresie?

Stefan Lampinen: Mamy ambitne cele, ale nie powiedziałbym Ci - zresztą nie mógłbym) - ile Xboxow 360 chcemy sprzedać ponieważ nigdy nie podajemy liczb dotyczących jednego kraju. Nie wiem czy wiesz, ale np. o ile Microsoft ma świetną sprzedaz w Wielkiej Brytanii i Skandynawii, tak juz we Francji czy w Hiszpanii bardzo aline jest Sony. Jesteśmy ciekawi wyniku starcia w Polsce.

Koso: Ilu zlokalizowanych, polskich wersji gier możemy oczekiwać w dniu launchu?

Stefan Lampinen: Zlokalizowanych niezbyt wielu, ale juz niedługo po premierza możecie się spodziewać w pełni zlokalizowanego Viva Pinata, a nieco później Forza Motorsport 2 czy Crackdown. Oczywiscie mowimy tu o polskich wersjach językowych, a dodatkowo wszystkie gry wydawane na terenie Waszego kraju będą wyposazona w polską instrukcję i pudełko.

Koso: A kiedy w Polsce pojawi się Xbox Live?

Stefan Lampinen: Pojawi się na pewno, z tym jednak wiąże się szereg innych koniecznosci, np. lokalizacja dashboarda. Postanowiliśmy, że na konferencji na Games Convention nie będziemy poruszać tematu Xbox Live, póki wszystko nie zostanie zaplęte ne ostatni guzik. Mogę jedynie powiedzieć, ze sieciowa usługa pojawi się w niedalekiej przyszlosci.

Koso: Chcesz przekazać coś jeszcze naszym Czytelnikom?

Stefan Lampinen: Chciałbym im powiedzieć, ze Microsoft jest wielką amerykańską firmą, ale sposób, w jaki Xbox 360 pojawi się w Polsce, będzie bardzo, bardzo lokalny. Zarowno jesli chodzi o premierę, jak i sposób reklamowania czy akcje promocyjne w centrach handlowych. Nie zapominajcie tez, że ogromny nacisk położymy na polskie wersje gier - juz teraz rozmawiamy na temat lokalizacji Halo 3. Mam nadzieję, ze w najbliższych latach Polska mile zaskoczy konsolowy świat.

Epilog. Po uroczym pozegnaniu i wymianie wizytówek skierowałem swe kroki ku wyjściu z hali biznesowej . i czym prędzej zawróciłem, bo zapomniałem zabrać dyktafon. Podobną akcję miałem juz w styczniu po rozmowie z Peterem Moore'em. Przypadkowe nagranie okazało się nie mniej ciekawe (wywiad przeprowadzałem wspolnie z redaktorem pewnego pecetowego magazynu). "Interesujące. Jeden z nich wydawał się sceptyczny, taki Sony-guy. A ten drugi - olśniony naszymi pomysłami". Już niedawno spotkamy się ze Stefanem w Barcelonie, tam postaram się z niego wydusić, która łatka mi przypadła.) Chyba że przez "walek" z dyktafonem zaczną odmawiać mi akredytacji na imprezy..

Multiplatformowość, czyli sztuka kompromisu

rozmowa z Dexem Ginnem, designerem gry Just Cause (recenzje wersji PS2 tym numerze PE, za miesiąc zajmiemy się obome Xboxemi)

Po pokazie gry Just Cause na stosiku Eidos, udalo mi się przeprowadzić krótki wywiad z Dexem Ginnem, executive designerem Just Cause, pytając przy okazji o dalsze odcinki przygod pewnej znanej pani archeolog.

Dżujo: Powiadz kilka słów o sobie, przy tworzeniu jakich współpracowałeś?

Dax Ginn: Wymienię tylko moje ostatnie projekty: executive designer przy I-Ninja, Total Overdose oraz Tomb Raider Legend.

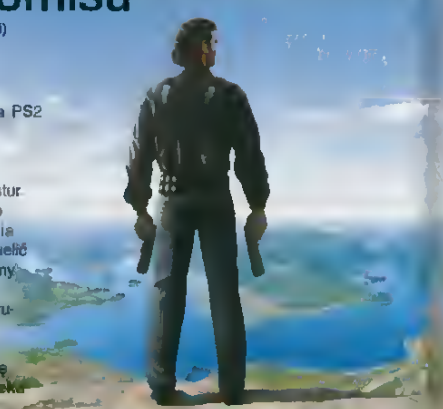
Dż: Ne GC pokazaliście jedynie wersję Just Cause na Xboxe 360. Jak fatwo się domyślic - wygląda ona najlapiej za wszystkich trzech portów. Jak oceniasz Juet Ceuse na PS2 i Xboxa?

DG: Just Cause pierwotnie byl planowany jedynie na Xboxa starego Xboxa - jak dzisiej mawiamy w branży. Pracowaliśmy ned warsją na X-a przez prewie trzy lata, dopiero w trakcie tworzenia gry zapadla decyzje o wersji dla Xboxa 360. Właśnie dlatego - przynajmniej według mnie - Just Cause będzie najladniejszą grą na starą konsolę Microsoftu. Włozylismy w nią naprewdę wiele pracy i energii.

Dż: A co z werają dla PS2 - jsk wyglądały prace nad tym portem?

DG: Podstawową kwestią w warsji na PS2 byl kompromis. Musieliśmy z czegoś zrezygnować. Opcje były dwie - albo pociąć wyspę na klla mniejszych fragmentów, albo obniżyć jakość tekstur. Jednak dostarczanie zupełnie innego doświadczenia czy stylu rozgrywki nia wchodzilo w grę - nie mogliśmy podzielić wyspy na kilka części. Postanowiliśmy więc obnizyć jakość tekstur. Sam frametate pozostał praktycznie nienaruszony.

Dż: Juet Cause przypomina trochę Marcenaries, który niedługo doczeka się aequeia. Co myślisz o tej grze?



Najlepszy polski Achievement Hunter

rozmowa z Wroglem, 19-latkiem z okolic Łodzi, obecnie najlepszym Achievement Hunterem w kraju (?)

Wrog - najlepszy polski achievement hunter. 19-latek mieszkający w okolicach Łodzi, który prawdopodobnie nie pamięta, jak wygląda niebo. Od dawien dawna posiada najwięcej punktow Gamerscore nad Wisłą. Czy w jego przypadku szarpanre na Xboxie 360 to coś więcej niz pasje? Uzależnienie, zaspokajenie ambicji, e może już sport - ? Przeciętny Gracz ma koncie ok. 5-6 tys punktów GS, a Wrog natrzaskał ich ponad 22 tysiaki! □



HIV (aka Pierdzioch PL): Jak długo szarpiesz ne 360-tce i co sprewiło, że nabrjanre Gamerscore stało się Tworm hobby? Czy ty w ogóle grasz dla przyjemności?

Wrog: Szczęśliwym posiadeczem Xboxa 360 stałem się niecałe 7 miesięcy temu r wtedy tez zaczęła się moja przygoda ze zdobywaniem punktów Gamerscore. Bardzo szybko wciągnąłem się w odkrywanie kolejnych achievementów. Od zawsze lubiłem gry przechodzić na 100%, e tutaj jest jeszcze dodatkowy bodziec, bo można się pochwalić dobrym wynikiem przed innymi. Oczywiście nedal gram dla przyjemności i sprawa mi to frajdę. Tak źle ze mną jeszcze nie jest, żebym grał tylko i wyłącznie dla Gamerscore'a. Spędzam jednak z jednym tytułem dużo więcej czasu niż kiedyś, próbując znaleźć jakiś sposób na danego achiavemente. Czasem jest przy tym niezła zabawa, czasem można się mocno zdenerwować. Próbuję jednak do skutku i rzadko się poddaję.

HIV: Ile kosztuje cię to hobby i skąd montujesz nowe gry?

Wrog: Nie prowadzę zadnych statystyk i nie podliczam, ile mnie ta zabawe miesręcznie kosztuje. Jakiś czas temu wydałem trochę pieniędzy na parę grer r do tej pory na tym korzystam, dokładając kilka złotych. Po prostu nie trzymam gier dłuzej i szybko pozbywam się ukończonych tytułów. Dzięki temu mogę sobie pozwolić na następne. Zakupy robię najczęściej w zagranicznych sklepach internetowych albo odwiedzam znany serwis aukcyjny.

HIV: Ile czasu poświęcasz przeciętnie na meaterowanie tytułu? Jak wygląda Twoje życie prywatne? Czy masz czas ne ukrojenie pajdy chleba, posprzątanie pokoju, wyrzucenre śmieci r tym podobne bzdety?

Wrog: Jako tegoroczny maturzysta (bez amnestii) miałem dość długie wakacje, dlatego z niczego do tej pory nie musiałem razygnować i nadmiar wolnego czasu trzeba było sobia jakoś zorganizować. Wyszło na to, ze postanowiłem nadrobić growe zaległości, które nagromadziły się przez wiosnę. Najczęściej gram w nocy - nikt mi wtedy nie przeszkadza i mogę spokojnie odkrywać achievementy, korzystając przy okazji z dobrodziejstwa, jakim jest funkcja chatu głosowego. Średnio przejście jednej gry na 1000 punktów Gamerscore, w której nie ma nic za grania w Sieci, zajmuje mi od kilku dni do tygodnia. Wszystko tez zalezy od poziomu trudności danej pozycji i kreatywności developerów przy tworzeniu echrevementów.

HIV: Większość tytułów rozpracowujesz na maksa, wyciskając z nich wszyetkie soki, 1000 punktów. Które gry wymagety od Cieble największego zaangażowanre, a które pozwalają na podbicie GS w eksprasowym tempie? Czy zderzyło Ci srę odpuścić zdobycie achrevementa, twierdząc, że nie dasz rady?

Wrog: Jestem bardzo zadowolony, ze udato mi się rozpracować w całości Burnout: Revenge. Zabawa z sygnaturami takedownów i zwycięstwami w Sieci była dośc czasochłonna. Chyba zadnej grze wyścigowej do tej pory nie poświęciłem tyle czasu (ponad 50 godzin). Jestem tez dumny z wyniku, jeki osiągnąłem w 360-tkowym Battlefield 2: MC (przydało się doświadczenie z warsji PS2) i kilku innych grach. Zdecydowanie mniej godzin spędziłem nad wszystkimi sportówkami, które w odsłonach 2K6 wielkim wyzwaniem nie były. Odpuścić kilka razy mi się zdarzyło, głównie dlatego, że gra zwyczajnre mnie od siebie odrzuciła i nic jej w moich oczach nre ratowało (np Perfect Dark Zero), ew. znlechęcili mnie tzw. "boosterzy" (osoby nabijające Gamerscore w trybach sieciowych), unremożliwiający zdobycie rankingowego achievementa w normalny sposób.

HiV: Czy jesteś tzw. "achievement whore", czyli - w bardzo wolnym tłumaczeniu:) - grasz "ne siłę" tylko po to, aby łyknąć punkty ne konto?

Wrog: Zdarzało mi się grać "ne siłę" tylko po to, żeby odkryć jakiegoś achievementa. Jednak, tak jak już wspomniałem, zawsze gry starałem się kończyć na 100%. Czasem do nebicia konta wymegany jest dziwaczny wyczyn, na przyklad zaliczenre gry bez oddania strzału [vide Condemned - przyp. HIV'a]. Ne coś takiego pewnie normelnie bym się nie zdecydował, a na nowym Xboxie mój trud jest wirtualnie nagradzany. Wśrod, jak to ładnie nazwałeś, "achievement whores" najczęściej pojawiają się Gracze próbujący za wszelką cenę nabić punkty, zwłaszcza w Sieci. Stąd zjawisko wymieniania się achievementamr, o którym pisal ostatnio Koso. Wymiana polegająca tak naprawdę na przyspieszeniu odblokowania czegoś nie jest zła (zawsze lepiej pomęczyć się z kumplem), ale niszczenre rankingów przez pseudo hunterow juz nre bardzo - za przykład może posłużyć Table Tennis od Rockstar, w ktorym zdobycie wymaganego TrueSkill 50 jest niemozliwe w "legalny" sposób.

HIV: Wkrótce Sony wypluje ne rynek PS3. Wszyetko wskazuje na to, ze pietforma ta będzie oferowała swój odpowiednik achievementów, czyli entitlemente. Co wówczae poczniesz...?

Wrog: Będę grał nadal na 360-tce, tyla punktów jest jeszcze do zdobycia :)! A tak na powaznie to najpierw zobaczę, co Sony zapozyczy z tego diebelskiego systemu Microsoftu, a potem... kto wie? W tym momencie nie widzę jednak gier, które mogłyby mnie skłonić do zainwestowania w PS3. Czekam niecierpliwie ne Intormacje o trybie online w czwartej części SOCOM - w pierwsze dwie odsłony tej seni grałem bez przerwy przez ostetnie trzy lata. Proponowena cene systemu tez nie napawa optymrzmem, na pewno wstrzymam się z zakupem co najmniej pół roku.

HIV: W Polsce jesteś najlepszy (po piętach nieuetannie depcze ci Arizzzona, jednak dzielnie odprerasz jego atakr), ale na świecie zdajesz się być pionkiem:)...

Wrog: Jak na polskie warunki - nie jest tak źle :). U nas, niestety, nie mozna z taką łatwością wypozyczyć gry na kilka dni i spokojnie zaliczyć na 100%. W Stanach Zjednoczonych to jest na porządku dziennym. Mam tam kilku znajomych, którzy wypozyczają gry i próbują zdobyć jak najwięcej punktów w ciągu tygodnia. Poza tym nie upadłem tak nisko jak swiatowe czołówka, nie gram 24/7 i nie zamierzam kupować japońskiej konsoli, aby sprowadzać tytuły z tamtego regionu, ktore - z tego co widzę - raczej nie są specjalnie wymegające pod względem Gamerscore (jakies Tetrisy i inne popierdółki).

HIV: Dprócz maniekelnego grenie poświęcasz się tworzeniu strony WWW poświęconej zjawisku echievementowego hunterstwa (www.x360.onlinecenter.pl), charytatywnre. Czy przyświeca ci jakiś wyższy cel?



Die porównania...
Czy Wrog jest kozakiem? Oto zestewienie jego osiągów oraz najlepszych redakcyjnych achievement hunterów. Bez komentarza.

Wrog: Od czasu do czasu dostawałem na Xbox Live wiadomości z pytaniamr o to, jak zdobyłem konkretnego achievementa. Skłoniło mnie to do stworzenia polskiej strony, na której mozna sprewdzic listy echievementów, poczytać jak je zdobyć, porównać swoje osrągi z innymr, znaleźć spis oraz ranking polskich Graczy. Takie małe centrum dla rodzimych hunterów, którzy lubią wyciskać z gier ostatnie soki i nie konczą zabawy po pierwszym przejściu głównego trybu.

HIV: Dodaj proszę otuchy początkującym hunterom, rozpoczynejącym łowy.

Wrog: Najważniejsze jest cierpirwość. Kazdy achievement jest do zdobycia, trzeba próbować do skutku i nie zrazać się przy pierwszych nrepowodzenrach. Uczucie, ze jest się jednym z niewielu na świecie z pełnym 1000 GS w danej grze jest miłe r wynagradza włożony trud. Powodzenra!

HIV: Dziękuję za rozmowę. Życzę ci, ebyś czym prędzej osnągnął 100 tysiaków GS:)!

Wrog: Moza kiedyś się uda :)

DG: Gratem w nią, to naprawdę dobra i warta uwagi gra. Ale wyraźnie widać, ze Mercenaries korzystał ze starej, current-genowej technologii. W przypadku Just Cause sprewa wygląda zupełnie inaczej - nasz tytuł jest znacznie bardziej rozbudowany, zarówno merytoryczne, jak i technicznie.

Dż: No właśnie, ile godzin zajmre akończenie Just Cause?

DG: Wszystko zależy od stylu gry. Just Cause ma 290 misji, więc próba skończenia ich wszystkich, wraz z sekretami, może zająć newet około 100 godzin. Scenariusz jest pełen zwrotów akacji, a Gracz trafia w środek wojny domowej - będzie ciekawie, gwarantuję.

Dż: Przenieśmy się na chwrię do świata Tomb Reidera - czy planujecie następne częścr?

DG: Ne razie rozważamy kilka projektów z Larą Croft w roli głównej, nie mogę powiedzieć zbyt wiele.

Dż: Jekrś czas temu Sieć obiegły plotki o remake'u pierwszego Tomb Reidere na aktualną generację konsol. Czy była to jedynie kaczka dziennrkarska?

DG: A czy mogę zapytać ludzi od PR-u? (śmiech). Tak, rzeczywiscie, w Internecie pojawiły się nielegalne filmiki, ale mogę powiedzieć że to nad czym pracujemy wygląda znacznie lepiej (w tym miejscu Dax się zonentował, ze chyba powiedział trochę za dużo, dalej tematu już nie chciał drążyć - dop. Dżujo).

Dż: A sam sequel Tomb Rarder Legend - mozesz nam udzielić rąbka tajemnicy?

DG: Jeśli takowy powstanre - gra pojawi się jedynie na next-geny oraz handheldy - to jak najbardziej logiczny krok. Oczywiscie nie mogę powiedzieć nic więcej, newet podać przyblizonej daty premiery.

Dż: A skoro przy sequelach - co z Just Cause 2?

DG: Będzie druga część - to mogę powiedzieć. Warn juz dziś. Zresztą juz zaczęliśmy nad nią prace. Gra pojawi się tylko ne next-geny. Jak zapewne się domyślacie - nie mogę zdradzic Wam więcej w tym temacie.

Dż: Dzięki za wywiad Dex, i życzymy eukcesów.

TO BYŁO GRANE

Tym razem uderzamy w klimaty pierwszych konsol z napędem CD (i VHS!). Niezależnie od niszowości tego, co opiszę, fragmenty z większości wymienionych gier możecie zobaczyć w serwisie YouTube, żyle złota dla fanów tego, co już minęło w świecie elektronicznej rozrywki. Jak zwykle nie obędzie się także bez "Znajdź klucz". N-joy.
[dzujo]

Z AKTOREM CZY BEZ?

Na początku lat 90. świat zachłysnął się płytami CD. Autorzy gier zastanawiali się, jak wypromować nowy (drogi) nośnik. Konsole z 16-bitowymi procesorami na pokładzie nie mogły pociągnąć potężnej grafiki. Wyjściem z kryzysowej sytuacji miały być scenki filmowe. Gigantyczne ilości scenek filmowych, często realizowanych za małą kasę, z kiepskimi aktorami i mamą scenografią. Już lata temu budziło to śmiech. Dzisiaj natomiast pozostał klimat - warto do tego wrócić.

Paradoksalnie jednak próba tworzenia filmowych gier zaczęła się od kaset VHS! W 1986 roku Hasbro pracowało nad konsolą, która zamiast kartridży miała korzystać z kaset wideo. Ten szalony projekt otrzymał kryptonim NEMO, co oznaczało "Never Even Mention Outside". Sprzęt nigdy nie opuścił fazy prób. To, co nie udało się



Hasbro, wyszło mało znanej firmie World of Wonder, która w 1987 roku stworzyła Action Max - sprzęt "chodzący" na kasety wideo (patrz foto). Action Max doczekał się jedynie 5 gier (m.in. adaptacji filmu "Błękitny grom"). Sprzęt był tragiczny, ale sam pomysł fascynujący. Na lepsze, "filmowe" gry przyszło nam czekać aż do ery CD.



Mad Dog McCree - weterani gier dobrze pamiętają ten tytuł. Mała firemka American Laser Games (ALG) w 1990 roku wypuściła automat, który był wariacją w temacie klasycznego celowniczka. Różnica? Nie strzelaliśmy do dwuwymiarowych sprite'ów, tylko do aktorów na ekranie. ALG jeszcze w latach 80. robiło symulatory dla amerykańskiej policji. O co biega? Ekipa filmowa nagrywała fikcyjną sytuację (np. napad na bank), gdzie aktorzy ogrywali role zakładników i bandytów, potem puszczano ją na strzelnicy, a gliniarz strzelał do ekranu (kojarzycie scenę na strzelnicy z filmu "Gliniarz z Beverly Hills 2"?). Dlaczego więc nie zarobić na tym kasy?

ALG zaatakował z automatem Mad Dog McCree, który potem został skonwertowany na platformy domowe (PC, 3DO). Tak zaczęła się kariera ALG, które wydało 15 gier - np. osadzona w klimatach filmów akcji Crime Patrol (bardzo fajne!) czy futurystyczny Space Pirates.



Gry ALG były - co tu się oszukiwać - prymitywne, krótkie i "na raz". Znacznie poważniej do tematu podeszła firma Digital Pictures. Wszystko zaczęło się od niewykorzystanego materiału filmowego z niedoszłej konsolki NEMO - Digital Pictures skorzystało z nakręconych scen i wydało w 1992 roku na Segę Mega CD grę Night Trap. Działo się! Fabuła tej gry - jak i reszty produkcji tej firmy - była mocno odkręcona. Gracz miał uratować grupę młodych kobiet przed nieuchronną zagładą ze strony potworów. W tym celu dysponowaliśmy serią pułapek, uruchamianych za pomocą pada - wystarczyło, że jakieś paskudztwo podeszło, np. do szafy, a my naciskaliśmy "A" i facet wyletywał z gry. Słowa nie opiszą tego, co działo się na ekranie. Laseczki biegały z piskiem, przez okna wpadali komandosi, potwory wychodziły z łazienek, aktorzy udawali, że mają talent. Klimat jak nic. Szczególnie, że aktorzy kierowali swoje kwestie "do telewizora", czyli do nas. Coś w stylu: "Synu, tylko ty mozesz uratować te dziewczyny" - kiedy taki tekst puszcza aktorzyna klasy D w kostiumie za kilka dolców, można się śmiać, i to ostro. Wszystko polegało na tym, że akcja każdej z gier Digital Pictures opierała się na materiale kręconym "z oczu" grającego, co potęgowało klimat i zapewniało niezłą identyfikację z bohaterem. Tak, Digital Pictures trafił w dobrą niszę.



Firma stworzyła (nakręciła?) 15 gier. Oprócz pozycji polegających na montowaniu teledysków (Kris Kross: Make My Video i Makin' Mark: Make My Video - kwas!) czy pseudo-sportowych gier (Quarterback Attack oraz Slam City z Pipenem), Digital Pictures wypluło kilka sympatycznych pozycji. Zanim Resident Evil zaatakował PSX-a, na Sega CD pojawił się alternatywny tytuł, Corpse Killer. Samotny komandos na tropikalnej wyspie, setki zombiaków, piękna pani reporter i pomagający nam rastaman. Schemat - ale przyjemnie się na to patrzy. Gra powróciła do korzeni, opierając się na standardowym celowniczku w stylu Operation Wolf.



Inaczej zarządziła gra Ground Zero: Texas, której filmowe scenki wyrażyserował facet odpowiedzialny za film "Naznaczony śmiercią" (z Seagalem, czyli też kwas). Tym razem zostaliśmy wezwani przez wojsko, by walczyć z kosmitami, którzy opanowali małe, teksańskie miasteczko. Ufoki mogliśmy pokonać tylko dzięki specjalnym kamerom (sterowanym przy pomocy pada). Także i ta gra rządziła klimatem. Intro przypominało odcinek "Druzyny A" - najpierw wyskakiwaliśmy z helikoptera, potem wskakiwaliśmy do jeepa, aby na końcu zostać oprowadzonym po miasteczku (masa statystów - niezła robota). Gra miała prawie 2 godziny fragmentów wideo.

Reszta gier Digital Pictures miała podobny schemat, ale zdarzały się wyjątki, takie jak Supreme Warrior. W tym konkretnym przypadku akcję umieszczono w XVI-



wiecznych Chinach. Gracz odgrywał tutaj rolę samotnego wojownika, który musi pokonać kolejnych mistrzów żywiołów. Co było takie nadzwyczajne? Otóż gra była filmową bijatyką FPP. Tak, wiem, brzmi dziwnie. Chodziło o to, że grający mógł zadawać ciosy i blokować ataki przeciwnika, ale zamiast celowniczka widzieliśmy łapy herosa (niczym w grze FPP). Kiedy ktoś nas atakował, robiliśmy gardę, a potem cios. Przypomina to trochę pojedynek na katany z Red Steel. Kamerzysta nakręcił faceta, który markuje ciosy do kamery, a po dodaniu rąk w konsolowej wersji, grającemu pozostawało jedynie wcisnąć przycisk w odpowiednim momencie. Także i ta gra/film rządziła wykonaniem (Mortal Kombat jak nic), a pomysł - po raz kolejny - był fajny.

Zostawmy czysto filmowa gry i skupmy się na jeszcze jednym, wręcz niesamowitym wykorzystaniu płyt CD. W 1991 roku firma Philips wypuściła na



rynek konsolę-multimedialny kombajn o nazwie Philips CD-i. Grą, jaka miała zapewnić temu

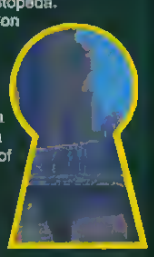


wynalazkowi sukces, była trylogia bazująca na Zeldzie. "Bazująca" to dobre określenie, gdyż te gry - chociaż zatwierdzone przez Nintendo - zostały wyklęte przez fanów. Dwa pierwsze tytuły - Link: The Faces of Evil oraz Zelda: The Wand of Gamelon - były platformówkami z tragiczną mechaniką zabawy i żałosnymi animowanymi scenkami. Natomiast trzecia produkcja - Zelda's Adventura - pobiła już wszystkie rekordy. Co prawda sama gra była wzorowana na klasycznym action RPG, ale - uwaga - graliśmy w niej Zeldą, nie Linkiem (który został porwany). Co więcej, Zelda's Adventura mogła pochwalić się serią scenek z prawdziwymi aktorami! Tak, jakies nędzne pomioty ze szkoły aktorskiej, z kiepskimi kostiumami "na klacie", próbowały oddać klimat przygód Linka. To nie mogło się udać, ale tak myślano za początków płyt CD - pseudo-multimedialność oraz aktorzy mieli zapchać błędy w zabawie.

ALG i Digital Pictures umarły, ale gry ALG są jeszcze do znalezienia w sklepach (także i u nas) - seria została reaktywowana na potrzeby odtwarzaczy DVD. Dzisiaj częściowo widzimy powrót do filmowych klimatów (Need for Speed, Urban Chaos). Dobrze wpleciona scenka z aktorami jedynie potęguje klimat. W sumie te stare gry Digital Pictures mają trochę egzotyki, na ich przykładzie widać, jak bardzo przyzwyczailiśmy się do grafiki 3D. Może ktoś reaktywowałby to gry na jednym krążku? Byłoby na pewno tak klimatyczne, jak klimatyczne są filmy klasy B.

KONKURS ZNAJDŹ KLUCZ

Co kryje się za kluczem?. To absolutnie kultowy tytuł. Termin: 1 listopada. Nagrodą jest pad MicroCon firmy Mad Catz, ufundowany przez firmę Mad Catz Polska. Laureatem edycji z PE#108 jest Adam Glinka z Warszawy. Prawidłowa odpowiedź: The Legend of Zelda. Gratulujemy!



Nagrodę ufundowała Mad Catz Polska

JAK HUDSON SOFT PRAWIE POKONAŁ NES-A

■ Na pokazie Wii w Lipaku nie zaprezentowano nam co prawda Virtual Console (VC), usługi internetowej, która umożliwi ściąganie starych gier na nowy aprzęt Nintendo, ale - jak opisał to Iwata - pomysł iTunes w wersji dla gier wideo jest arcyciekawy. Oprócz gier z konsol Big N i Segi, VC umożliwi także zabawę w gry z mało znanego aprzętu PC Engine/TurboGrafx-16. Wynalazek Hudson Soft i NEC zaginął w odmętach historii gier wideo - warto go stamtąd wyciągnąć. □ [dzujo]

Lepsze niż NES

Zacznijmy od tego, co nudne - dat premier i nazewnictwa. Konsola zadebiutowała w październiku 1987 roku w Japonii (jako PC Engine), w sierpniu 1989 roku zaatakowała USA (jako TurboGrafx-16), by w 1990 roku dotrzeć do Europy (jako TurboGrafx - TR). Dla przejrzystości będę używać tej ostatniej nazwy i skrótu - TR. Konsola TR była dość specyficzna, łącząc 8-bitowy szkielet z 16-bitowym chipem, dzięki czemu aprzęt m.in. wyświetlał 482 kolory na raz. Pierwsza wersja konsoli nie posiadała napędu CD - gry były umieszczane na kartridżach wielkości karty kredytowej (tzw. HuCard, od słowa "Hudson"). W tym okresie pojawiła się alternatywna nazwa dla tego sprzętu: Hudson Entertainment System, będąca odpowiedzią na Nintendo Entertainment System.



Ta nazwa nie była przypadkowa. TR oferował więcej niż NES (lepsza rozdzielka, więcej kolorów). I nie tylko - jakość przesyłanego obrazu TR biła na głowę ten z Sega Mega Drive. Chociaż sprzęt Hudson prześcignął swoje czasy, firma postanowiła pójść jeszcze dalej, dorzucając do TR napęd CD. Rok po premierze na rynku pojawił się TurboGrafx CD. Za 399 zielonych można było zakupić pierwszą konsolę z napędem CD. OK, kwestia pierwszeństwa jest dość względna, ponieważ TR walczy do dzisiaj o ten tytuł z niszową konsolką FM Towns Marty (patrz foto), jaką wyprodukowało Fujitsu. Jednak ten sprzęt nigdy nie opuścił granic Japonii. Dodatkowo jeszcze biblioteka gier na FM Towns Marty była praktycznie żadna, tak więc TR w wersji CD wychodzi tu na prowadzenie. No i TR CD była pierwszą konsolą z napędem CD, która przekroczyła granice KKW. Historia pamięta tylko o zwycięzcach - wracamy do TR.



TurboGrafx był promowany jako konkurent NES-a. Było to słuszne posunięcie, w końcu TR potrafił znacznie więcej. Sprzęt Hudson był sprzedawany wraz z niezłą platformówką Keith Courage in Alpha Zones, do tego dochodziły - praktycznie nierozpoznawane dzisiaj - Blazing Lazers, China Warrior, Vigilante, Alien Crush. Prawdziwą popularność konsolce przyniosły Bonk's Adventure, New Adventure Island czy R-Type. Bonk z gry Bonk's Adventure miał być maskotką TR, ale Hudson nie udało się wypromować alternatywy dla Mario i Sonica. NEC i Hudson popełnili także potężny błąd w sprawie liczby portów. Standardowo TR umożliwiał jedynie podłączenie jednego pada! Ten skandaliczny zabieg można było zneutralizować po zakupieniu TurboTaps (pięć portów). Dodatkowo NEC/Hudson nie miały potężnego finansowego zaplecza, tak koniecznego do wypromowania konsoli na rynku. Nie tylko cena, ale i dostępność TR była dyskusyjna (największe jaja miały miejsce poza wielkimi metropoliami). Konsola miała też problemy z grami na wyłączność, nawet szlagierowy Bonk pojawił się na NES-a. A bez exclusive'ów przecież ani rusz.

Japonia kocha PC Engine



TR w Europie praktycznie nie istniał, jego premierę można uznać za kuriozum. W USA sprzęt poległ, ale w Japonii wszystko wyglądało inaczej. TR był praktycznie tak samo popularny jak NES. Taka sława nie trwałaby wiecznie, gdyby nie wydania napędu CD, który umożliwił Japończykom rozwinięcia skrzydeł w jednym z najbardziej popularnych za oceanem gatunków - graficznych przygodówek. Nośnik CD dał szansę na umieszczenie gigantycznej liczby zdjęć oraz czytanych dialogów. Na taką szansę zalapało się Konami, wydając na TR swoją pierwszą grę na CD - Snatcher. Posiadacza TurboGrafx dostali także własną wersję przygodówki/symulatora randek Tokimeki Memorial. Jednak największą popularność na TR zdobyły hentai-przygodówki. Perwersyjne umysły żółtych braci tylko czekały na taki sprzęt jak TR, zagłębiając się w kolejne symulatory zbierania bielizny. A skoro ludzie grali na TR, warto było nadal robić na nią gry.

Rozbierane klimaty skutecznie przedłużyły żywot konsoli aż do 1999 roku! Co prawda ostatki na TR ograniczały się do tego typu produkcji, ale sama konsola nadal funkcjonowała na rynku. Hentai-gier Nintendo raczej na Virtual Console nie umieści, ciekawe natomiast, czy Big N zdecyduje się na Demon Castle Dracula X Rondo of Blood - specjalnie przygotowaną na TR Castlevanię, do dzisiaj uważaną za jedną z najlepszych w serii. Wsparcie japońskich developerów dla TR było spore, na HuCard/CD-ekach pojawiły się m.in. Gradius, Parodius, Chase HQ, Bomberman, Lode Runner czy Street Fighter II Turbo.

TurboGrafx powrócił w kolejnych mutacjach sprzętowych: SuparGrafx (ze specjalnie przygotowanymi pięcioma grami), Turbo-Express (przenośna wersja



TR na HuCard, swego czasu najpotężniejszy handheld na rynku - patrz foto) czy TubroDuo (aprzęt łączący TR z TR CD). Większość z tych klonów pojawiła się jeszcze na początku lat 90., jedynie powiększając chaos, jaki towarzyszył samemu TR. Trudno powiedzieć, czy Virtual Console będzie obsługiwał gry w wersji CD - na razie znamy jedynie trzy tytuły z TR, które ściągniemy sobie na VC. Oby Big N wrzucił jak najwięcej gier z TurboGrafx - dla większości Graczy będzie to pierwszy kontakt z tym systemem.

GRUBA PIĄTKA

Na TurboGrafx wyszło ponad 120 tytułów, a jego wersja CD dostała ponad 70 gier (mówimy tu o premierach w USA). Opiszmy to, co najciekawsze, i to, co pojawi się na Virtual Console.

BONK'S ADVENTURE



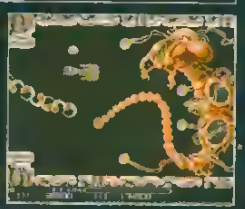
Szlagier na TR. Sympatyczna platformówka, w której sterujemy prahistorycznym dzieciakiem. Gra miała - jak na swoje czasy - świetną grafikę i muzykę. Bronią Bonka był jego twardy łeb - chłopaczek sprzedawał na lewo i prawo "z grzywy", niczym Zidane na MŚ. Grę zrobił Hudson i był to chyba jego najlepszy twór na TR. Bonk's Adventure już został zapowiedziany na Virtual Console, czego nie można powiedzieć o kontynuacjach. Bonk's Revenga i Bonk 3 (oba udane). Możliwe, że z czasem zobaczymy i te produkcja.

NEW ADVENTURE ISLAND



Kolejny potwierdzony na Virtual Console tytuł. Remake pierwszej części dobrze znanej z czasów NES-a platformówki Hudson. Fabuła wersji na TR nie odbiegała od wcześniejszych części - laseczka Master Higginsa została porwana, więc facet rusza w niebezpieczną drogę, by ją uratować. Adventura Island na TR pozytywnie zaskoczył znacznie lepszą oprawą niż we wcześniejszych wariejach, świetną animacją i dobrą muzyką. Gra była szybka i mocno arcade'owa. Bardzo fajnie, za zagramy w to na VC.

R-TYPE



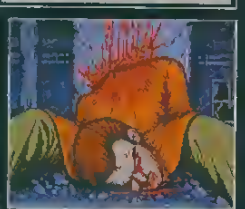
Jaki R-Type jest, każdy widzi. Legendarna saga Irem znalazła swoją drogę na TurboGrafx. Tę bardzo udaną konwersję także przyjdzie nam pomęczyć na Virtual Console. R-Type na TR był arcade perfect konwersją pierwszej części (z 1987 roku). Samotny statek kontra hordy alienów - ten patent nigdy nie zawodzi, pod warunkiem, że jest dobrze wykonany. R-Type na TR został doceniony przez krytyków i Graczy. To jedna z najlepszych konwersji R-Type na domowe sprzęty.

DEMON CASTLE DRACULA X: RONDO OF BLOOD

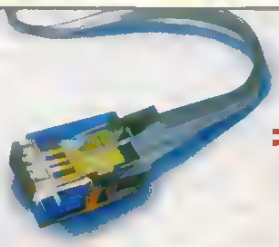


Tym razem coś na TurboGrafx CD - Castlevania w wersji na wynalazek Hudson/NEC do dzisiaj uważana jest za jedną z najlepszych w serii. To właśnie na TR CD po raz pierwszy zastosowano w 100 procentach styl anime, a także wprowadzono czytane dialogi. Także i muzyka czerpała garściami z dobrodziejstw płyty CD - świetne kompozycje bazowały na wcześniejszych, 8-bitowych partyturach. OST z tej gry wydano na osobnym krążku. To małe dzieło Konami nigdy nie opuściło granic KKW - byłoby fajnie, gdyby Big N reaktywowało tę pozycję na VC.

SNATCHER



O Snatcherze pisałem już w PE#100, warto jednak wspomnieć o wersji na TR, gdyż był to pierwszy release Snatchera na płycie CD. Legendarna przygodówka graficzna Kojimy dostała czytane dialogi, lepszy OST oraz kilka scenek więcej (w tym cały trzeci akt). Właśnie na tej wersji bazował później Snatcher na Sega Mega CD. Gdyby tylko Big N załatwił nam wersję na VC, wielu ludzi po raz pierwszy zagłębiłoby się w tę genialną grę mistrza...



on line

Testy sieciowe porady nowinki

PIGUŁA ONLINE XBOX LIVE

■ Darmowe online na Wii?

Nintendo jest tak tajemnicze w swoich posunięciach, za dziennikarze muszą się uciekać do analizowania wypowiedzi osób z firmy słowo po słowie, by wysnuć jakieś wnioski. I tak Reggie Fils-Aime powiedział "Zaoferujemy produkcje z obsługą gry w Sieci, za które nie trzeba będzie płacić żadnej opłaty subskrypcyjnej". Tylko czy Reggie mówiąc "zaoferujemy" miał na myśli tylko first party developerów? Prowadziłoby to do wniosku, że za gry innych producentów trzeba będzie uiszczać opłaty. Jak będzie naprawdę - przekonamy się już niebawem, wszak premiera Wii zbliża się wielkimi krokami! [koso]

■ XLA playlista

Co przed nami na Xbox Live Arcade? Obszerną listę zamieściliśmy miesiąc temu, ale już mówi się nowych produkcjach. Zachęcona sukcesem Street Fighter II: Hyper Fighting (najszybciej sprzedająca się gra na XLA!) firma SNK Playmore przymierza się do wydania Fatal Fury - gra ma zostać zaprezentowana na Tokyo Game Show. Mówi się też o reinkarnacji słynnego Tempest. Swoją ofensywę przepuszczą z kolei gry planszowe - mało znane w Polsce Carcassonne i Alhambra. [koso]

■ "Bez kabla" na fakcie



Miesiąc temu pisałem o projekcie "Xbox Live Arcade Unplugged" w formie niepotwierdzonej plotki, obecnie mamy już całkowitą pewność - pierwsza składanka gier z XLA (Volume 1) wydana na płycie ukazała się w USA już 5 września. W jej skład weszły Geometry Wars, Bejeweled 2 Deluxe, Outpost Kaloka X, Wik: Fable of Souls, Hardwood Backgammon oraz Texas Hold'em Poker - zestaw zróżnicowany, ale na pewno najcowny. Dodatkowo na płytce znalazła się miesięczna subskrypcja na Xbox Live Gold, a także 3 dema - Uno, Marble Blast Ultra i Feeding Frenzy. Za kompilację Amerykanie zapłacili 40 dolerów. Świetna opcja dla Graczy, którzy z wyboru lub konieczności pozostają ze swoją maszyną offline. [koso]

■ Poślizg małych maszyn



Premiera Mad Tracks na XLA zostanie opóźniona o kilka miesięcy - francuski developer tłumaczy ten fakt chęcią dorzucenia multiplayera online. I wbrew pozorom nie jest to czcza wymówka, bowiem ta wariacja na temat Micro Machines najlepiej sprawdzi się podczas rozgrywki wieloosobowej (a przy jednej konsoli nie zawsze idzie zebrać 8 kumpli;). Gra ukazała się już jakiś czas temu na PC i jednym z problemów konwersji było zmniejszenie jej rozmiaru (w oryginale ważyła 300 MB) - ostatecznie udało się zejść poniżej 50 MB. Mad Tracks zapowiada się ciekawie, zatem cierpliwie czekamy. [koso]

Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth II



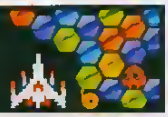
Specyfikę tego RTS-a od Electronic Arts nakreśliłem Wam kilka w zeszłym miesiącu - strategii na Xboxie 360 nie ma praktycznie wcale. Bitwa o Śródziemie jest więc swego rodzaju rodzynkiem, którym na pewno warto się zainteresować. Również przez wzgląd na rozgrywkę online, ta stoi powiem na niezłym poziomie. Do wyboru mamy 5 zróżnicowanych trybów: Vereus - klasyczne starcie, zwycięzcą jest ten, kto wytnie resztę uczestników; King of the Hill - należy opanować fortecę lub stanowisko z ogniem i przetrzymać je przez określoną ilość czasu; Capture and Hold - podobnie jak KoH, z tym że mamy tu tylko ogniska sygnałowe i jest ich więcej niż jedno wygrywa ten, kto przejmie je i utrzyma przez powiem okres czasu; Resource Race - pojedynek na zbieranie surowców; Hero vs Hero - każdy z Graczy na starcie otrzymuje 4 bohaterów, umiejętne wykorzystanie ich zdolności jest kluczem do zwycięstwa. Co było dla mnie miłym zaskoczeniem, gra oszczędziła mi lagów - nawet przy 4 grających łącze 512 kb/s spisywało się bez zarzutów. Przeszkadza natomiast to co w singlu - kiepski framerate. Trudno też nie odnieść wrażenia, że LotR: BfME II polega tak naprawdę na wyprodukowaniu jak największej ilości jednostek i posłaniu ich w celu puszczenia z dymem fortecy przeciwnika - nie ma w tym większej głębi czy taktycznego planowania, w czym nie pomaga niewielkie zróżnicowanie poszczególnych sił. Co nie zmienia faktu, że wobec braku alternatywy miłośnicy strategii zanurzą się w grze EA z rozkoszą. [koso]

ERDYKT liczba graczy: 4

▲ ciekawe tryby
▲ jedyny RTS na X360
▼ za każdym razem podobny schemat rozwoju bitwy

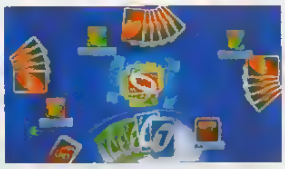
Rubrykę ponownie opanowały produkcje na Xbox Live Arcade, czemu jednak nie można się dziwić - usługa rozkwita i przyciąga coraz to nowe rzesze użytkowników. Do końca roku ma się ukazać 28 nowych gier, w głównej mierze odświeżonych starości. Zima zapowiada nam się ciekawie również z uwagi na premiery dwóch nowych konsol i dwóch nowych systemów sieciowych. Microsoft wyznaczył ścieżkę, którą będą podążać Sony i Nintendo, oby jednak z tej ścieżki obie firmy schodziły jak najczęściej (czytaj: wniosły sporo ciekawych i innowacyjnych rozwiązań). A póki co - po kieliszku). □ [koso]

XBOX LIVE ARCADE



UNO

PRODUCENT: Carbonated Games
CENA: 400 MP

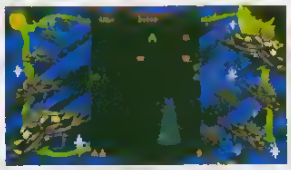


Zasady tej karcianki przypominają bardziej u nas popularne makao, choć jest też kilka modyfikacji. Maksymalnie 4 grających rzuca kolejno po jednej karcie albo pod kolor, albo z taką samą wartością (piątka na piątkę itd.). Talia różni się nieco od tej klasycznej - mamy tu 0 i 1, nie ma figur, a dodatkowo dochodzą karty specjalne. Jedna zmienia kierunek gry, inna oznacza dla następnego gracza przymusową pauzę, tudzież każe mu wyciągnąć dwie karty. Do tego dochodzą dwa typy kart Wild - jedna pozwala zmienić kolor na stole, druga podobnie, dodatkowo jednak po jej zagraniu kolejna osoba dostaje bagaż 4 kart. Tu jednak pojawia się mały kruk - jeśli blefujemy (tzn. mogliśmy położyć inną kartę niż Wild Draw Four), a grający postara się to udowodnić za pomocą pojawiającej się wtedy opcji, to my łykamy 4 karty. Jeśli natomiast zarzuci nam blef niesłusznie - on sam łyka ich 6. Podobnie jak w makao, tak i tu przed rzuceniem przedostatniej karty należy powiedzieć słowo-klucz - tu jest to "uno". Wygrywa osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich kart. Gra wciąga potężnie, ale nudzi się szybciej niż Texas Hold'em (więcej zależy tu od szczęścia, niż umiejętności podejmowania ryzyka). Warto przy niej posiedzieć głównie za sprawą fajnego trybu online, który może zyskać na wartości, gdy pojawi się kamerka do X360 (Uno będzie ją wykorzystywać). Z Sieci można też zassać nowy, jubileuszowy deck ze specjalną kartą. Sympatyczny gameplay za atrakcyjną cenę - jeśli kręcą Cię gry karciane, atakuj. [koso]

OCENA

GALAGA

PRODUCENT: Namco Bandai
CENA: 400 MP



Klasyka, ach, klasyka! Statek u dołu ekranu, gromada wrogich obiektów u góry, zakres ruchów lewo-prawo. A mimo to nawet teraz, po 25 latach od premiery na automatach, gra sprawia frajdę. Każdy level zaczyna się od formowania szyku przez wrogie statki. Gdy już utworzą kilka rzędów, odpierany kolejne ataki aż do momentu wyczyszczenia planszy. Najciekawszym elementem jest możliwość porwania naszego myśliwca - po tym, jak specjalny statek zacznie tranamitować fale, musimy wejść w ich zasięg. Tracimy w ten sposób życie, ale potem możemy spróbować odbić myśliwiec. Gdy zestrzelimy porywacza, statek wraca do nas, a my mamy do dyspozycji dwa statki naraz - z jednej strony zwiększa to nasze pole trafienia, ale z drugiej gwarantuje nam większą (bo podwójną) siłę ognia. Przydaje się ona zwłaszcza w misjach bonusowych, gdzie naszym zadaniem jest zestrzelenie wszystkich celów, jakie wiecą nam pod działko. Warto dodać, że zdobycie wszystkich achievementów jest w Galadze najłatwiejsze ze wszystkich gier na XLA. Wynika to m.in. z faktu, iż kolejną grę możemy rozpocząć od levelu, na którym ostatnio oglądaliśmy napis "game over". Przyjemny tytuł, ale brak jakichś dodatków (oprawa...) sprawia, że warto po nią sięgnąć jedynie z sentymentu... lub chęci łatwego wzbogacenia swojego konta Gamerscore. [koso]

OCENA

STREET FIGHTER II: HYPER FIGHTING

PRODUCENT: Capcom
CENA: 800 MP



Jedna z najbardziej wyczekiwanych gier na XLA zawiodła - taka opinia dominuje wśród osób, które dały się namówić na wydanie 800 MP za jedną z najsłynniejszych bijatyk w historii gatunku. Klasyczny skład postaci z Ryu, Bisonem i Blanką na czele, widowiskowe (niegdyś) cosy specjalne w głównej mierze polegające na kręceniu ćwierć- i półkółek, a także tryb online, w założeniach główny punkt programu. Niestety, z nieznanych powodów większość elementów zepsuto. Gra w singlu jest piekielnie trudna - nawet na najniższym stopniu trudności przejście głównego trybu sprawi, że wielu z Was będzie musiało kupić nowego pada (poprzedni zniszczycie w napadzie złości). Wynika to m.in. z faktu taniej gry konsoli - większość postaci do znudzenia atakuje tym samym ciosem ("hadoukenem" wymiotuję). Z kolei podczas zmagań online również znajdzie się masa zakapiorów kapiących jednym ciosem, tudzież wykorzystujących mechanikę gry (zapędzenie w róg planszy i objanie do skutku). Początkowo były też problemy z dobieraniem partnerów w Sieci, ale stosowny patch załatał tę niedogodność. Nic jednak poradzić nie można na niedoskonałości trzystaseśćdziesiątkowego kontrolera - jego największą słabością jest D-pad, co niemal uniemożliwia kręcenie półkółek. Lepiej sprawuje się analog, ale to i tak nie jest arcade stickowa precyzja. SFII: HF to w tej chwili jedyny rozsądny wybór dla fanów bijatyk i mimo wielu wad nadal może oczarować swoim klasycznym urokiem. [koso]

OCENA

Graczpospolita

Nr 13 Rok 2006 Redaktor prowadzący: [illegible]zzi Cena: bezpłatna wrzut[illegible]do śląskiego wydania PSX Extreme Cena benzyny: 4,27zł

PSP dla ubogich

Chińscy, tajwańscy oraz indyjscy producenci szmelcu nie przestają zaskakiwać swoimi pomysłami na podróbki znanych konsol i opychanie swojego crapu. Ludzie od lat nie przestają łykać tych ściem, bo interes się kręci. Po serii "podróbek" konsol PSone i PS2, na bazarach właśnie zadebutowała gra POP STATION. Spytacie pewnie, czy będzie można na niej zagrać w Ridge Racer,



ale muszę Was zmartwić. Stanowi ona kolejną wariację Tetrisa, w dodatku do bólu prostą i archaiczną. Dla efektu producenci umieścili wokół ekraniku ikony z menu PSP oraz dorzucili słuchawki, co by sobie móc posłuchać odgłosów spadających klocków. Zabawka kosztuje 4 dolary, więc jeśli nie stać Was na PSP... Efekt jest, a przynajmniej nie będzie problemów z loadingami.

Muskuły: sekret lepszej animacji w grach

Powszechnie wiadomo, że lepiej animowane postacie wykonane są z dużą dbałością o detale, takie jak wyraz twarzy czy ruchy muskułów. Programiści z Uniwersytetu Bournemouth w Anglii stworzyli prosty w obsłudze algorytm, który sprawia, że skóra i mięśnie wirtualnej postaci wyglądają dużo bardziej realistycznie. Michael Besner, jeden z twórców innowacyjnego rozwiązania, tak tłumaczy jego rolę w rozwoju elektronicznej rozrywki: "Coraz bardziej rosną oczekiwania Graczy wobec poziomu grafiki we współczesnych grach. Artyści zmuszeni są tworzyć animację o dużo lepszej jakości niż kiedykolwiek. To zmusza ich do tego, by byli nie tylko grafikami, ale i lekarzami [Besner myśli tutaj o konieczności znajomości ludzkiej anatomii]". Nowe rozwiązanie ma swoich krytyków, bo nie wszyscy przekonani są o konieczności tworzenia postaci zaczynając od mięśni, ale jeśli ma to poprawić jakość współczesnych gier - animujcie choćby i falujące na wietrze włosy w nosie!

Mario Bros w amerykańskiej sieci McDonald's



Gdy ruszyłem w porze obiadowej do pobliskiego McDoneids'a, nie spodziewałem się, że zastanie mnie tam miła niespodzianka. Słynne restauracje w kooperacji z Nintendo rozpoczęła właśnie nową promocję zestawów Happy Meal, gdzie znaleźy się zabawki oparte o serię gier Super Mario Bros! Strzelający kulkami Yoshi, stylowy młotek jednego z Hammer Brothers czy piłka w kształcie głowy Mariana, to dla przeciętnego dziecka być może bezwartościowy kawałek plastiku, ale każdy konsolomaniek ruszy do nieslewnej restauracji i wzbogaci swoją kolekcję gadżetów o kolejny nabytek. Do ciekawych wniosków doszli też zawsze czujni internauci. Akcja pod sztandarowym hasłem "Czy jesteś w etanie przyjąć wyzwanie Mario?" okazuje się być powtórzeniem identycznej kampanii z lat 80. - zarówno jeśli chodzi o dodawane zabawki (identyczne projekty), jak i reklamę telewizyjną. Trudno zrozumieć, czemu archaiczne formy filmowe (oparta na pierwszym etapie gry Super Mario Bros, pomieszanym ze scenkami z udziałem młodego aktora) po raz kolejny trafiłe na ekrany. Oszczędność hamburgerowego giganta, czy może świadome promowanie oldskulowych produkcji w świetle zbliżającej się premiery Wii? Tak czy siak - i'm loving it!



Uwe Boll dołożył krytykowi



W poprzednich wydaniach "Graczpospolitej" mogliście przeczytać o rękawicy, jaką Boll rzucił w twarz wszystkim krytykom jego niesławnych (z powodu poziomu wykonania oraz wartości marytorycznej) filmów. Reżyser ogłosił konkurs, o do udziału zaprosił wszystkich zaciekłych krytyków z całego świata. Wybrani spośród nich mieli zmierzyć się z nim na ringu bokserskim i pokazać, czy mocni są tylko w gębie. Jednego jednak nie przewidzieli! Choć Boll nie ma za grosz talentu do tworzenia produkcji kinowych, dostał od sił wyższych potworną siłę w łapach i odpowiednie zacięcie do sportu. Być może Rocky z niego nie jest, ale na lewych sierpowych się zna, o czym szanowni krytycy dotychczas nie wiedzieli. Inna sprawa, że spośród kandydatów nie wybierał tęgich osiłków, a wychudzonych i stanowiących niewielkie zagrożenie jejogłowych. Pierwszego z nich położył na łopatki w emocjonującej, choć stosunkowo krótkiej walce. Prawdziwa cnota krytyki się nie boi, a jeśli Boll musi udowadniać swoje umiejętności kinematograficzne obijając krytykom nosy, to najlepiej świadczy o nim samym...

Idealny przeciwnik w grze wideo

W Internecie co rusz można natknąć się na debaty korzystających z forów dyskusyjnych użytkowników, typujących idealnego przeciwnika we współczesnej grze wideo. Propozycje są najróżniejsze, ale zwykle ograniczają się do zwykłego typowania ulubionego rodzaju wrogów (duchy, piraci, ninja itd.), odchodząc od prawdziwego sedna sprawy. Mowa tu o cechach, które tworzą idealnego wroga, któremu od razu ma się ochotę skopać tyłek!

Zdaniem hardkorowych Graczy, w roli maskotki elektronicznej rozrywki doskonale przyjęły się tępe jak but zombiaki, sunące przez mrok nocy w poszukiwaniu jedzonka ("Braaaaain!" - Mmmmóżdżek!). Nietrudno się domyślić, czemu ten "zaszczytny" tytuł przypadł nadzartym przez robale korpusom. Mianowicie, sam ich wygląd jest już pierwszym wyznacznikiem są paskudne, oblane i odpychają swoją powierzchownością. Z tego samego powodu ogromny sukces odniosły potwory z filmu "Obcy", słynni Predatorzy, Klingoni ze "Star Treka" czy znane z filmów fantasy orki. Prawdziwy madafaka musi mieć parszywą gębę, a nic nie robi lepszego efektu, niż widok wychodzącej z pustego oczodołu gąsienicy! Wróg musi być też twardy i wytrzymały na obrażenia, ale oczywiście w określonych granicach (kule wchodzą w zombiaki jak w masełko, zaś pokonanie ich wymaga określonego sposobu działania).

Nienawiść do ludzi, chęć ich krzywdzenia czy umieszczenie człowieka na niższym szczeblu łańcucha pokarmowego musi być częścią natury idealnego przeciwnika. Niezależnie od kierujących nim pobudek (fanatyzm, poszukiwanie ciepłego i mięsistego miejsca do złożenia jaj czy apetyt na korę mózgową), jego egzystencja związana jest z prostym rachunkiem: by ON mógł funkcjonować, LUDZIE muszą cierpieć! Jeśli przeciwnik jest człowiekiem, to powinien być obcego pochodzenia oraz o odmiennych poglądach politycznych (nie mogą go łączyć z bohaterem te same wartości). Ważna jest też polityczna poprawność - dawniej strzelało się do ludzi o odmiennych kolorach skóry (czarni, żółci), ale teraz bezpieczniej jest masakrować zombiaki i obce formy życia. Żadna mniejszość narodowa czy religijna ekstremiści nie przyczepią się do gry reklamowanej hasłem: "Chroń swój kraj przed najeźdźcami z Marsa!" czy "Uratuj miasto przed chmarami nieumarłych!". Zombiaki pozostają na topie i nic nie wskazuje na to, by w najbliższym czasie coś uległo zmianie! □

Sztuczna inteligencja przyszłością gier wideo?



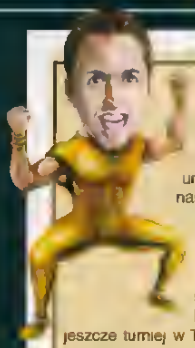
Izraelska firma Alseek pracuje obecnie nad akceleratorem sztucznej inteligencji, który ma poprawić zachowanie wirtualnych postaci w grach wideo. Nie oszukujmy się - w nowych produkcjach wrogowie przeważnie do inteligentnych nie należą, wykonując często skryptowane akcje. Szczególnie da się to odczuć w grach wojennych, gdzie walczy się z wirtualną armią sterowaną przez konsolę. Dlatego też naukowcy zaczęli swoje testy na tym gatunku gier. Wyobraźcie sobie sytuację, gdy walczą dwie armie składające się z setek żołnierzy, strzelając do siebie ze wszystkiego co mają. Nagle nadjeżdża czołg, rozwalając mur chroniący obrońców. Żołnierze przeciwnika szybko dostrzegają wyłom i wykorzystują go do ataku. Podobne sceny można zobaczyć na filmikach umieszczonych na stronie twórców (http://www.alseek.com/Demos.html). Czas pokaże, czy technologia firmy Alseek może bardziej urealnić gry. Póki co daleka droga do tego, by postacie żyły własnym życiem i dynamicznie reagowały na zmiany w środowisku gry - miejmy nadzieję, że nie będzie to odległa przyszłość.

Tekken Energy Drink

Wszyscy koreańscy fani serii Tekken powitali z radością nowy towar sklepowy w postaci energy drinków Tekken "Enerzen". Ich pojawienie się w sprzedaży idealnie zgrało się z premierą Tekken Dark Ressurection. Jest to element dobrze przemyślanej kampanii reklamowej długo oczekiwanej gry (w Korei pozycja PSP jest wyjątkowo silna jak na kraje azjatyckie). Na puszce znajduje się bardzo ładny art pochodzący z nowej odsłony serii. Fajna sprawa - kampania wydaje się sugerować, że jeśli będziesz pił nowy produkt, staniesz się równie silny jak Jin. Uważaj jednak, bo jeśli wypijesz za dużo, możesz się zmienić w głupiego jak but Devil Jina!



Kącik BIJATYK 96



Hej-ho, hej-ho! Już po Extreme Party, gdzieś tak nad rankiem około godziny 13:00, dotarło do mnie, że sidestepy nie są chyba moją dobrą stroną. Muszę od Mashtera pobrać lekcję uników przed kialiszkami, co by przy następnej okazji nie doszło do bezprecedensowej sytuacji, że jestem na turnieju i nie udało mi się w nim wystartować (bo schody były zbyt kręte:). Wszystko było fajnie zorganizowane i do pełni szczęścia brakowało tylko Access Pointa, co by można było dołożyć jeszcze turniej w TK5 DR na PSP. Patrząc na wersję na przenośną konsolkę aż szlag człowieka trafia, że Namco nie pokusiło i nie pokusi się o wydanie tego arcydzieła na konsole stacjonarne. Zastrzeżenia można mieć tylko do kwestii krzyżaka, bo przy takim, jaki jest w PSP, turniej "dzegli" wygrałaby osoba, która wpakowałaby dwa EWGF-y pod rząd. Krew też człowieka zalewa, jak się słyszy o obsuwie premiery PS3 w Europie - miejmy nadzieję, że za to launch na naszym kontynencie będzie wsperty np. szóstą częścią Tekkena. Wszystkich pewnie ciekawość zżera, co tym razem przygotuje Namco(ck). Nic to - musimy czekać. ☐ [kali]



KONTAKT: kali@psxextreme.pl; tel. 0501 391 911,

SPARRING PARTNER BIJATYKI

Oto i namiary na kolejne osoby, które zgłosiły się do Sparring Partnera. Przypominam, że rubryka ta obejmuje wszystkie bijatyki, nie omieszkajcie więc na początku podać, jakie gry Was interesują (nawet jeśli jest to tylko jeden tytuł). W rubryce "Postacie" przedstawiajcie swoje pozycje w następujący sposób: zawodnicy (skrót tytułu gry) - np. Jacky, Wolf (VF4 EVO), Jin, Kazuya (TT), Ryu (SFIII). Zgłoszenia przysyłajcie listownie (adres redakcji z dopiskiem "Kącik Bijatyki") lub mailowo (kali@psxextreme.pl). SMS-y w sumie też honoruję, ale tylko i wyłącznie wtedy, jeżeli wszystko ładnie jest wypisane... i nie skasuje się gdzieś po drodze;). Pamiętajcie, żeby przy podawaniu swoich danych wspomnieć też, jakiego miasta/obszaru Polski to dotyczy - i koniecznie podawać numery kierunkowe przy telefonach stacjonarnych! UWAGA: niepełne merytorycznie nie będą honorowane (wyjątek stanowi rubryka "Info")!

GRY: Tekken 5
NICK: Eli
GDZIE: Gorzyca woj. śląskie
POSTACIE: Feng, Bob, Jin
KONTAKT: tel.kom. 0 505 900 026
INFO: dobre walki, piwo ułożenie! rundy!

GRY: WWE Smackdown Vs Raw! Tekken 4
NICK: Hammer Head (Dyńka)
GDZIE: Świebodzice
POSTACIE: Triple H, Undertaker (Smack) random (TK4)
KONTAKT: profesorowy tel (074) 664 53-40 e-mail: piotrlinkowski@o2.pl
INFO: Zagram też w PES4/PES5

GRY: Tekken 5 Soul Calibur 2 i 3
NICK: TorneszHWDP
GDZIE: Nedgum
POSTACIE: Bryan, Paul Feng, Law (TK5) Mars Raphael Astaroth Voldo Cervantes (SC)
KONTAKT: tel.kom. 0 512 758 961
INFO: Papyrkom też w gry sportowe. Dzwońcie i piszcie... Kosakowy jestem nie do pokonania :)

GRY: Tekken 5
NICK: Morbid
GDZIE: Nowy Dwór Maz.
POSTACIE: Anna
KONTAKT: tel.kom. 0 514 922 083
INFO: Kupię używane gry

GRY: VF4 EVO Soul Calibur 2 i 3
NICK: Klaczu
GDZIE: Kalisz
POSTACIE: Kage Vanessa, Shun, Goh (VF4 EVO), Astaroth (SC 2 i 3)
KONTAKT: tel.kom. 0 667 791 488
INFO: Szukam ludb Graczy!

GRY: Tekken 5 Mortal Kombat
NICK: Ara
GDZIE: Nieborzyca
POSTACIE: Steave
KONTAKT: tel.kom. 0 507 719 146
INFO:

GRY: Tekken 5
NICK: Dark Squall
GRZIE: Lidzbark Warmiński
POSTACIE: Bryan, Lee, trochę Paul
KONTAKT: tel.kom. 0 508 577 274
INFO: Szukam dobrych Graczy z okolic.

GRY: TEKKEN 5 VF4 EVO
NICK: Jiggalo Majster

GRZIE: Augustów
POSTACIE: Feng Hwoiak Kazuya (TK5), Kage Lau (VF4-EVO)
KONTAKT: tel.kom. 0 604 551 218
INFO: Jest w pobliżu ktoś do walki na wysokim poziomie?

GRY: Tekken 5, Soul Calibur 3
NICK: Vanik
GRZIE: Wodzisław Śląski i okolice
POSTACIE: Jin, Bryan (Tekken 5) Mitsurugi (Soul Calibur 3)
KONTAKT: tel.kom. 0 663 104 202
INFO: Pogram też w Pro Evolution Soccer i Burnoucie.

GRY: Tekken 5
NICK: Mateo Job Matir
GDZIE: Bielsko-Biała
POSTACIE: Steve, Feng, Law
KONTAKT: tel.kom. 0 695 128 479
INFO: Zagram też w Mortal Kombat Deception

TELEXTREME

Oto pytanie konkursowe:

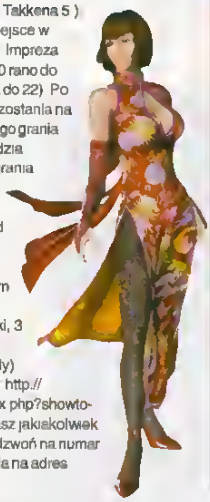
KRWAWE MORDOBICIE "1 ON 1" Z RĄK MIDWAY, UTRZYMANE W KLIMATACH CYBER PUNK, W KTÓRYM WALCZYŁO SIĘ NA W PEŁNI TRÓJWYMIAROWYCH ARENACH ZAWIERAJĄCYCH "PRZESZKADZAJKI", A POSTACIE MOGŁY TEŻ STRZELAĆ I LATAĆ. O JAKĄ GRĘ CHODZI?

Zasady takie jak zwykle: liczą się tylko odpowiedzi podawane w trakcie rozmowy telefonicznej, SMS-y nie są brane pod uwagę. Wygrywa pierwsza osoba, która dodzwoni się i udzieli prawidłowej odpowiedzi. Nagrodami są joypady MadCatz do PS2. Odpowiedzi można udzielać dnia **30.09.2006 r.** pod numerem **0 501 391 911**, równo od godziny **21.00**. Wcześniej telefon będzie wyłączony albo nie będę odbierał; telefon zostanie wyłączony po rozwiązaniu konkursu.

Oficjalny partner Mad Catz Polska

Odpowiedź na pytanie z TE#109 to oldschoolowe mordobicie "1 on 1" Konami, w którym walczyło się z postaciami władającymi różnymi bronami, a ostatni boss był dokładnie takim samym wojownikiem, co postać Gracza i nazywał się Blues, to oczywiście Yie Ar Kung Fu. Prawidłowo na to pytanie odpowiedział Kamil Celej. Gratulujemy!

TURNIEJ, TURNIEJ, TURNIEJ



Tym razem dla odmiany w Tekkena 5. Wszystko będzie miało miejsce w Gliwicach 14 października. Impreza będzie trwała od godziny 10 rano do późnego wieczora (pewnie do 22). Po turnieju będzie możliwość zostania na noc w budynku i całonocnego grania. Wpisowa wynosi 30 zł, będzie minimum 8 stanowisk do grania. Przewidziano nagrody rzeczowe bądź pieniężne - szczegóły będą podane pod koniec września na redakcyjnym forum w odpowiednim dziale "Forum Bijatyk". Zasady: najpierw rozgrywki grupowe (2 walki, 3 rundy), a później double elimination (3 walki, 3 rundy). Szersze info znajdziesz na: http://www.psxextreme.info/index.php?showtopic=41900&st=0. Jeśli masz jakiekolwiek pytania odnośnie turnieju, dzwoń na numer 0 692 070 474 lub pisz maila na adres mashter@psxextreme.pl.

EXTREME PARTY 5
TURNIEJ TEKKEN 5

Wiemy już, że EP się udało, a centrum wspinaczkowe Transformator spisało się dobrze jako lokum na tego typu imprezę. Ci, co byli, wiedzą także, że podczas turnieju została skradziona konsola Geja, który chcąc dobrze, wystawił kolejne stanowisko. Niektórzy biorą udział w takich imprezach nie tylko dla rozrywki, tylko dla "okazji". Wstyd, normalnie wstyd. Poza tym bardzo nieprzyjemnym incydentem turniej T5 uważam za najbardziej pozytywny akt tego zlotu. Przede wszystkim byłem pod wrażeniem ogromnej frekwencji - udział wzięło 137 Graczy! Zważywszy na tak dużą liczbę uczestników, a do tego niewielką liczbę stanowisk (8), musiałem nieco przemodelować zasady. Najpierw wszyscy Gracza, prócz faworytów, grali rundę kwalifikacyjną. Do 3 wygranych walk, 2 rundy, 100% energii, czas 60 sekund. Po tej fazie rozpoczął się etap grupowy. Wszystkie osoby zostały rozstawione w dziesięcioosobowych grupach. Do dalszej fazy awansowało po 4 Graczy z każdej. Graliśmy do 2 wygranych walk, 2 rundy, 100% energii, 60 sekund. Na tym etapie doświadczyliśmy jednej niespodzianki - otóż Gemi po wypiciu zbyt dużej ilości alkoholu był w swojej grupie swoistym chłopcem do bicia. Reszta faworytów bez większych problemów poradziła sobie ze swoim przeciwnikami. Po 30-minutowej przerwie przyszedł czas na rozgrywki pucherowe. Już w 1/32 miała miejsce duża niespodzianka - znany już na scenie Tekkena (z niezwykle bezpiecznej gry Leiem) Rushman poległ w starciu ze Ślązekiem Iwo (Julia/Xiao). Odpadł również tekkenowy weteran Kaczka.



Pozostałe tekkenowe wygi szybko przeprewiły się przez 1/16. Do 1/8 doszli następujący zawodnicy: ja (Law), Tenshi (Yoshi), Punisher (Steve), Camus (Steve), Robson (Steve/Nina), Gon (Lee), Chudy (Law), Madi (Feng/Nina). Trafiłem na Tenshi. Przez pierwsze dwie walki sterowałem Christie, więc przy stanie 2:0 dla kobiety sterującej Yoszkiem przerzuciłem się na Lawa i jak się później okazało, to był dobry wybór. Ostatecznie wygrałem 3:2 i awansowałem do półfinału. Punisher pewnia pokonał Camusa (ach, jak my wszyscy uwielbiamy walki "Stif na Stifa"), a Chudy wyeliminował Madiego. W ostatnim starciu tego etapu Robson zmierzył się z wracającym do formy Gonem. Cóż to były za pojedynki! Nikt nie był w stanie przewidzieć, za operator Lea nawiąże tekę walkę z Graczem, który należy do ścisłej czołówki w Polsce. Całość wyjaśniła się dopiero w ostatniej, decydującej rundzie. Wygrał nie przypadkiem Robson, który po raz kolejny pokazał, jak silne ma nerwy i że członkostwo w elicie do czegoś jednak zobowiązuje. Aczkolwiek według mnie Gon mógł niejednokrotnie rozwiązać tę batalię na swoją korzyść, tyle że popełnił zbyt dużo błędów w prostych sytuacjach, a jak to mówią eksperci piłki nożnej: niewykorzystane sytuacje lubią się mścić. W półfinale absolutnie niespodziewanie zmierzyłem się z Chudym. Pokonałem go raczej gładko 3:1. Drugie starcie przebiegło w obsadzie: Robson i Punisher. Szczerze powiedziawszy nie mam pojęcia, co zrobił Robert. Pierwszą walkę zagrał Lawem, którym niewiele mógł zrobić takiej klasy bokserowi. Później grał już tylko Stevem, co także nieduzo wniosło do jego skuteczności. W razultacie Punisher zwyciężył 3:1, a wszyscy zebrani do dziś mogą się zastanawiać, dlaczego Robson nie zagrał znaną mu dobrze Niną. Zanim rozpoczął się finał, Robert dopełnił jeszcze formalności, pokonując Chudego w walce o 3. miejsce. W decydującej konfrontacji całego turnieju grałem Lawem, a Punisher Stevem. Widzowie zacierali sobie rączki, no bo przecież szykowałe się seria zaciętych pojedynków. Nic bardziej mylnego. Reprezentant Olimpu przejechał po mnie niczym walec po pudełku zapałek, nie pozostawiając żadnych złudzeń, kto tego wieczoru jest najlepszy. Zresztą 5:0 mówi samo za siebie, no nie?



1. **Punisher (Steve)**
2. **Mashter (Law)**
3. **Robson (Steve, Nina)**

4. **Chudy (Law)**

Punisher zgarnął Arcade Stick Tri-Format Logic 3 + 2 gry na PS2 + bezprzewodowy pad do Xboxa + koszulkę. Ja wygrałem torbę Gamester + 2 gry na Xboxa + koszulkę. Robson dostał pada + koszulkę + plecak Pikachu na otarcie łez:). ☐ [mashter]

EXTREME PARTY 5

TURNIEJ SOUL CALIBUR 3

Słoneczny dzień, pozywne śniadenko, bilety PKP juz dawno zarezerwowane, wszyscy chętni i gotowi do drogi! Przed nami turniej Soul Celibur 3 na Extreme Party 5 w Katowicach - to po prostu nie może się nie udać. Jako iż w temacie trzeciego Celibura juz od dawna nie działo się nic nadzwyczajnego, towarzyszące nam wówczas nastroje zdecydowanie można było zaliczyć do pozytywnych. Po dotarciu na miejsce zlotu przeprowadziliśmy szybki rekonesans - zwiadzanie obiektu, krótka wymiana zdań z zabieganym Ścierą, wybór dogodnej miejscówki i organizacja stanowisk (początkowo tylko 3, ostatecznie jednak udało nam się skołować jeszcze jeden telewizor). Transformator, choć całkiem pokaźny, bardzo szybko zaczął napełniać się spragnionymi wrażeń personemi. Jako planowany czas rozpoczęcia turnieju obraliśmy godz. 14:00, by każdy zainteresowany uczestnictwem Gracz mógł spokojnie dotrzeć na miejsce, odsapnąć chwilkę po podróży, rozprostować palce rozgrywając przynajmniej kilka towarzyskich walk i potwierdzić swoją obecność u organizatorów. I tu pojawia się pierwsze rozczarowanie - jako iż zapisy prowadzone były na długo przed dniem startu imprezy, znaczna część Graczy postanowiła z możliwości tej skorzystać. Szkoda tylko, że dyscypline te okazały się być często dość nieprzemyślane i kilku zapisanych wcześniej zawodników nie pojawiło się po prostu w Katowicach. Ja wiem, zdarzenia losowe, których oczywiście nie da się przewidzieć, niemniej jednak zawsze można przecież pokusić się o wysłanie maila z info o zaistniałej sytuacji. Wracając jednak do samego turnieju. Po wielokrotnych nawoływaniach udało nam się w końcu skompletować grupę około 50 Graczy chcących spróbować swych sił w walce. Obsada tym razem naprawdę nie zawiodła, tym bardziej iż wśród zapisanych znaleźli się znani z solidnego ogrania Picool (Cass), Cameel (Astaroth), Żusto (Xian), Aramis (Setsu), Gon (Sieg), WetWilly (różnie) oraz Soul (Raphael). Z nowych, jak się później okazało, świetnie radzących sobie twarzy, warto wymienić następujące ksywki: Lora, Madenti, Ufo, Godzilla czy WeaponX. Zaproponowane przez nas zasady spotkały się z całkowitą akceptacją ze strony startujących: gramy systemem pucharowym, do dwóch wygranych walk, 5 rund, czas 60 sekund. Pary zostały rozlosowane, a faworyci rozstawieni (przynajmniej większość), tak by nie mogli eliminować się nawzajem już w pierwszej fazie spotkania. Wszystko jasne i czytelne, można zatem przystąpić do gry. Pierwsza runda to oczywiście potężny odsiew Graczy nie zajmujących się poważnie SC3, którzy postanowili jednak wziąć udział w turnieju. W ramach sensacji: jako ze ekipa z Dąbrowy Tarnowskiej zjawiło się na turnieju dosłownie na 10 minut przed jego rozpoczęciem (gdy zawodnicy zostali już rozlosowani), koniecznością stało się przydzielenie Żuste (jednego z faworytów) Soulowi, który (jak się później dowiedzieliśmy) podszedł do tego starcia zupełnie na luzie, kończąc tym samym swój udział w zabawie. W kolejnej rundzie obyło się już bez większych ekscesów, jeśli nie liczyć przegranej Cameele z samurajem prowadzonym przez WeaponaX. Składająca się teraz z 16 osób grupa ponownie została podzielona. Żusto pokonał kolejnego przeciwnika, Madenti sprytnie rozprawił się z Harym, Aramis z Mamutam a Picool z Camusem - czyli bez niespodzianek. Do dalszej gry zakwalifikowali się: WeaponX, Gon, Żusto, Lora, Ufo, Aramis, Madonti oraz Picool. W wyniku następnego starcia Aramis dość gładko dopiekł koledze Roberta (Ufo), Lora przegrał pojedynek z Picoolem, a Żusto pozwolił, by Madenti przekonał się o sile prowadzonej przez niego postaci. Za sprawą Gona z turniejem pożegnał się także WeaponX (choć i tak udało mu się urwać jodną welkę). Kolejna część rozgrywek to walka Aramisa z Gonem (2:0 dla Setsuki) i Picoola z Żusto (bardzo dobry i wyrównany pojedynek, w czasie trwania którego przez chwilę wydawało się, że Xian nie będzie w stanie poradzić sobie z typowo turniejową Cassandrą reprezentanta Katowic), zakończone ostatecznie wynikiem 1:2. Po tej fazie poznaliśmy już Graczy mających zmierzyć się w finale. Zanim jednak to nastąpiło, czekała nas jeszcze jedna przeprawa - walka o 3 miejsce. W celu podniesienia atrakcyjności spotkania, od tego momentu wszystkie starcia rozgrywane były do 3 wygranych walk. Picool kontra Gon - początek to zdecydowana przewaga tego drugiego. Co prawda chwilę później Picoolowi udało się stratę odrobić (wygrał drugą walkę), zmuszając tym samym rywala do zmiany zawodnika. Gon zainwestował w Sophi i rozgromił Picoola w dwóch kolejnych starciach zapewniając sobie miejsce na podium. Czy zasłużenie? Wg mnie tak, tym bardziej że przez 90% czasu trwania turnieju grał Siegfriedem, na temat którego słyszeliśmy już wiele niepochlebnych stwierdzeń (wolny, sleby, niegrywalny - a jednak) i wreszcie długo oczekiwany moment: Aramis kontra Żusto. Obaj panowie szli przez cały turniej jak burza, toteż z łatwością dało się odczuć związane z pojedynkiem emocje. Na sali zapadła cisza, ludzie zgromadzili się wokół mającego przynieść rozstrzygnięcie stanowiska, grający zajęli swoje miejsca i... ruszyli! Prezentujący świetną Xian Robart, który dotychczas radził sobie wręcz fenomenalnie, tym razem pozwolił chyba zjeść się presji. A może po prostu wyczodł tu brak ogrania w walce z dobrze opanowaną Setsu? Tak czy inaczej, Aramis postanowił te słabości wykorzystać. Prowadząc bardzo konsekwentny tryb rozgrywki zdominował swojego przeciwnika, kończąc starcie z wynikiem 3:0 na swoją korzyść (5:4; 5:3, 5:4 w rundach)! Chołernie zacięty i efektowny pojedynek sprawdził się idealnie w roli nagrody dla oczekującej na ostateczne rozstrzygnięcie widowni.



▲ Pełne skupienie. Aramis kontra Żusto.

Podium:

1. **Aramis (Setsuka), Wrocław**
2. **Żusto (Xianghua), Dąbrowa Tarnowska**
3. **Gon (Siegfried, Sophi), Tychy**



▲ Finaliści: Żusto, Aramis, Gon

Zwycięzca zgarnął puchar oraz profesjonalny zestaw słuchawkowy do kina domowego z dekoderem DTS na USB, Żusto wywalczył podobne słuchawki (bez dekodera), a Gon otrzymał zestaw głośników 2.1 - elegancka sprawa. Dużą atrakcją okazała się także sama ceremonie wręczenie nagród. Ściera odśpiewał uroczyste fanfary i oficjalnie (do mikrofonu) ogłosił listę najlepszych tego dnia Caliburowców (póki jeszcze dzieki mikrofon). To się nazywa poważne podejscie do temetu: pamiątkowy puchar, nagrody oraz uroczyste ich rozdanie - brawo! W ramach podsumowania pstryknęliśmy jeszcze kilka fotek, kończąc tym samym posiedzenie z SC3 na dziś nie dla wszystkich jednak. Korzystając z uprzejmości Muttiego, w gronie Mac, Manole, Amer, Sab, Aramis oraz Picool udaliśmy się na kameralny after, katując naszą ulubioną grę jeszcze przez kilka najbliższych godzin. Takich wrażeń nie zapewni Ci żadne inne, nawet 10-krotnie "mniej kolorowe bijatyka", ot co.

Nagrody w turnieju SC3 ne EP5 ufundowała firma IC Intracom Polska z Warszawy (www.akcesoriakomputerowe.pl). ☐ [Amer]



▲ SC ekipa, od lewej: WeaponX, ???, Camus, Aramis, ???, Lora (najwyższy), za nim Cameel, Willy, Madenti (z tyłu), Gon, Ufo, Żusto, na dole Mutti, Mac, Amer, Picool, ???



Rady mistrza

Ha, przed Wami nie lada gratka - garść killerskich patentów dla Setsu autorstwa Aramisa, aktualnego mistrza Polski w SC3.



Setsuka

Setsu jest jedną z ambitniejszych postaci. Zadaje duży damage i jest zagrożeniem w zasadzie z każdego dystansu. Jej słabą stroną jest defensywa (brak ciosów a la t+B Mitsu), przez co powinno się nią głównie napierać. Konieczne jest także opanowanie ciosów z iFC (instant FC) w gwarantach. Lowów należy używać z głową, no ale trzeba przecież jakoś zmusić przeciwnika do blokowanie nisko. Tyle ogółem, teraz troszkę nowego mięsa dla naszej panny.

CH d/p,d/p+B, A~G~B + juggle – najsilniejsze, co można posadzić po CH z tego uppera (około 130 pkt). Trudne, ale możliwe.

A+K, d/t+K – po A+K mamy możliwość wykonania uproszczonych ataków z 8w (wystarczy wcisnąć jeden kierunek). Co ciekawe, ataki te posiadają właściwości odpowiadające wersji NTSC/USA. Tak więc ów low np. ścina z nóg pozwalając na mieszanie. Bardzo fajną opcją jest tutaj także CC i A+K, dzięki któremu Setsuka przeskakuje oponenta, a my serwujemy loteryjkę - <BT> d+K_B+K_rzut.

A+K – genialna opcja do okizerowania po gwarantach kończących się ostrym KND. Zamiast standardowego d/p,d/p+B robimy doskok i mamy dużą przewagę z możliwością gnębienia oponenta.

Co robić po GI? Najlepiej albo coś natychmiastowego (np. iWS B_d/p,d/p+B), albo coś z opóźnieniem lub zdradliwą animacją typu d+A+B_d/t+A:A:A_A~G~B [Amer: stara szkoła]. Dobrą opcją jest też rzucik QCB+B+G (z racji że można go mGI tylko za pomocą pGI). Przydaje się także samo QCB, dzięki któremu możemy prowokować zbicie.



Co robić, gdy przygwoździmy oponenta do krawędzi? Jeżeli przeciwnik lubi uciekać za pomocą 8w, stojąc blisko niego używaj t+A (CH z tego cięcia pozwala na ładną kontynuację). W razie wysokiego bloku aplikuj rzut (najlepiej QCB+B+G). Natomiast jeśli zaczyne się schylać starając się uniknąć wapominanych wcześniej możliwości, poczęstuj go iWS B (wraz z gwarantem).

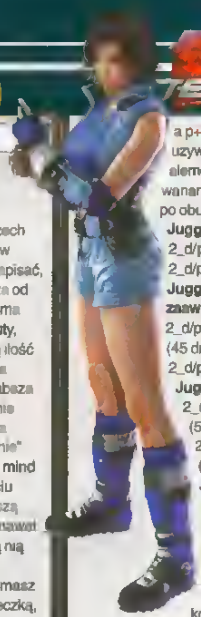
A+G, 8w g_d+A+B,A – gwarant, bardzo trudny do uzyskanie.

<BT> B+G, VC, SCh-L3, d/p,d/p+B, iFC d/p+B,B, iFC d/p+A~B - najlepsza opcja po VC z rzutu <BT> B+G.

Tyle na dziś (thx Aramie). Ponownie widzimy się już za miesiąc, możecie więc powoli nastawiać się na odbiór solidnej porcji stuffu dla S-Miny. Do następnego! ☐ [Amer]

OPIS POSTACI

ASUKA KAZAMA



Poziom trudności w opanowaniu: **średnio zaawansowany.**

Po Fangu i Ravenie to ostatnia z trzech nowych postaci, które pojawiły się w Tekkenie 5. Już na wstępie mogę napisać, że Asuka jest zdecydowanie słabsza od w/w panów. Większość jej ciosów ma bardzo krótki zasięg, przeciętne rzuty, juggle biorące zaledwie przyzwoitą ilość energii oraz brak konkretnej akcji na ścianie. Czy to w takim razie najsłabsza postać w grze? Na pewno nie. Granie Asuką w dużym stopniu przypomina walczenie Xiaojką: ciągłe "nadgryzanie" seriami customów + nieprzerwany mind game. W moim prywatnym odczuciu Kazama jest postacią nieco łatwiejszą w opanowaniu niż Ling, chociaż też nawet mniej zaawansowani Gracze mogą nią skutecznie operować - oczywiście wymaga to długiego treningu. Jeśli masz ochotę na sterowanie młodą Japoneczką, to przede wszystkim musisz się nauczyć wykorzystywać każdą jej mocną stronę. Uważam, że z kompletną wiedzą, sporym ograniem i odrobiną kreatywności da się Asuką rywalizować z top tierami. Grając sobie co niedzielę nie masz żadnych szans.

p+2 - Chyba najlepszy juggle starter Asuki - wystarczająco szybki (18 klatek) i z dobrym zasięgiem. Od 1 klatki cios ten jest high crushem - zapamiętaj to dobrze. Jedyną i jakże ważną wadą jest epore opóźnianie po trafieniu na blok przeciwnika (-17), dlatego też nie można używać tego na palę. Polecam stosować głównie po uniknięciu jakiegoś ciosu, czy też jako kat zagrań idących w powietrze - to samo tyczy się sytuacji, w których przewidzisz, że przeciwnik wyprowedzi coś na high. Bardzo pozytywną opcją jest możliwość cancelowania tego ciosu do pozycji kucającej. Wykonuje się to poprzez wciśnięcie dołu lub któregoś z dolnych skosów.

Juggle dla początkujących:
p+2, t+4, 1+2 (44 dmg)
p+2, g/p+3, 1,2,4 (50 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
p+2, t+2,1,3, d+2 (53 dmg)
p+2, g/p+3, 1+4,2,4 (54 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
p+2, d/p+1, g/p+3, 1,2,3 (58 dmg)
p+2, t+2 1 3, p+1+2 (60 dmg)
Juggle dla maniaków:
p+2, t+2,1,3, p,p+1+4, p+2 (60 dmg)
p+2, t+2,1,3, p,p, 1, p,p+1+4,2,d+4 (62 dmg)

1+2 - Bardzo przyzwoite zagranie. W miarę szybkie (16 klatek), bezpieczne na bloku (-7) i z kontynuacjami po każdym trafieniu. Dużym plusem tego ciosu jest także fakt iż strasznie ciężko go uniknąć.
Kilka kompletów, od najłatwiejszego do najtrudniejszego:
1+2, d/p+3 (37 dmg)
1+2, 1+4,2,4 (45 dmg)
1+2, 1+4, 1,2,4 (47 dmg)
1+2, 1+4, 1,2,3 (51 dmg)
1+2, 1+4, t+2,1,4 (52 dmg)
po min. SS 1+2, t+4, 1+4, p,p+1+4, p+2 (56 dmg)

2_d/p+2 - Dwie bardzo podobne do siebie wybitki. Praktycznie w każdej sytuacji lepsza jest opcja numer 1, czyli samo 2. Jest przede wszystkim szybsza, dzięki czemu lepiej sprawdza się po szybkim uniku czy jako kara po zablokowaniu ciosów przeciwnika. D/p+2 służy tylko i wyłącznie do wybijania kucających oponentów. 2 na posyła w powietrze, d+3+4 także nie daje rady w tej sytuacji, a p+2 jest zbyt ryzykowne, żeby używać go jako jednego z elementów zgadywanki. Oba warianty są bezpieczne na bloku i po obu siedzą takie same akcje.
Juggle dla początkujących:
2_d/p+2, t+4, p+1,4 (40 dmg)
2_d/p+2, t+2,1,4 (41 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
2_d/p+2, t+4, p+1+4, d/p+3 (45 dmg)
2_d/p+2, g/p+3, 1,2,3 (49 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
2_d/p+2, d/p+1, g/p+3, 1,2,3 (53 dmg)
2_d/p+2, t+2,1,3, p+1+2 (55 dmg)
Juggle dla maniaków:
2_d/p+2, d/p+3, p+1+4, 1,(2),4 (50 dmg)
2_d/p+2, t+2,1,3, p,p+1+4, p+2 (55 dmg)

1,1 - Zacne piąstoczki z kontynuacjami. Na trafieniu po drugiej masz 4 klatki przewagi, z tym że to nic nie daje, bo jeszcze nie widziałem, żeby druga 1 trafiła kogokolwiek. Zadanie tej serii jest proste. Najpierw kilka razy używasz 1,1,d+4. Później przeciwnik uczy się, że trzeci hit to podcinka, więc zaczynasz robić 1, 1, 3. Po dłuższym czasie oponent nie nabierze się na żadną z tych rzeczy i wtedy przyjdzie czas na robienie 1, 1, 3 na blok, po czym unik i wybitka. Na tych, co myślą, że ten komplet jest karalny i będą chcieli wyprowadzić jakiś dłuższy, cios musisz zacząć iść w górę lub w dół (pojedynczy unik zazwyczaj nie wystarczy).

1,2 - Inna wersja uderzeń rękami. Według mnie dużo bardziej przydatna na dłuższą metę. Przede wszystkim bardzo fajnie wymianla się to w momencie, gdy przeciwnik nałyka mnostwo 1,3 i zacznie się przy drugim hicie schylać. Po uderzeniu drugim hitem z 1,2 masz 6 klatek przewagi i nawalaj znowu 1,2 lub 1,3. Ta wymiana jest bardzo pociesznа dopóki oponent nie zacznie polować ze zbiciem na tego lowa. Wtedy zabawa się kończy i musisz przestać tego używać. Aczkolwiek większość Graczy lowów w ogóle nie zbije, tylko blokuje. Jeśli zauważysz, że masz do czynienia z jednym z nich, to wymianiaj do woli.

1,3 - Fajna dwuhitówka. Drugie uderzenie jest na low i to jest największy plus tej serii. Co prawda ze stratą -10 na bloku, ale to przecież strata niekaralna. Polecam użyć od czasu do czasu, no chyba że wróg notorycznie zbija wszystko co idzie nisko - wtedy nie opłaca się często z tym wypuszczać.

d/p+1,2 - Kolejna dwuhitowa zagrania. Nawet niezła, bo jeśli drugi hit trafi, to Asuka automatycznie wyciera kolesiem zoi i gwarantowane jest d/t+3. Na bloku przy obu hitach strata jest niewielka (-3), więc nie powinieneś mieć obaw przed używaniem. Schody zaczynają się w momencie, gdy przeciwnik wyczuu, że drugi hit idzie na high i zacznie się schylać. Wtedy musisz odpuścić sobie stosowanie tego ciosu.

p+1,3_4_d+4 - Generalnie żadna z opcji po p+1 nie jest użyteczna na dłuższą metę. Jak ktoś nie zna Asuki, to kilka razy może go zaskoczyć p+1,d+4. P+1,3 jest przeciętne, a przede wszystkim nic nie wnosi do rozgrywki. Zaś p+1,4 daje radę tylko wtedy, gdy pierwszy hit trafi na CH - zawsze można próbować, ja jednak odradzam.

t+1 - Z pozoru wolny i ogólnie beznadziejny cios. Pozory w tym przypadku mylą. Może nie co do prędkości, ale z pewnością co do całej reszty. Zagranie to od 1 klatki jest high crushem. Na CH krol 41 dmg + gwarantowana d/t+3. Niekaralne na bloku (-6) i na zwykłym trafieniu daje 7 klatek przewagi. Sądzę, że z odpowiednią taktyką można skutecznie używać tego ciosu.

p+1+2 - Chyba najbardziej przeceniane zagranie Asuki. Nie jest szybkie (17 klatek), idzie na high, no i nie juggle'uje. Dużym plusem jest mała strata po trafieniu na blok przeciwnika (-3). Według mnie uderzenie to ma tylko jedno zastosowanie - jako wabik. Zadajesz je na gardę wroga, ten widzi potężny cios, więc sądzi, że ma coś na gwarancie. Ty łaskawie idziesz w górę lub w dół i unikasz wszystkiego, co wyprowadzi, kończąc akcję jakąś wybitką.
Po trafieniu, na gwarancie masz kilka opcji do wyboru. Z miejsca: p+2_3+4. Z podejścia: WS+3_d/p+3_3~4.

d+2 - Niezły cios na mid. Przeciętna szybkość (18 klatek), ale za to mała strata na bloku (-2) i co najważniejsze, zawsze sprowadza przeciwnika do pozycji kucającej. Na trafieniu daje 11 klatek przewagi, a na CH umożliwia posadzenia jakiegoś kompletu.
Kilka opcji:
CH d+2, d/p+3 (36 dmg)
CH d+2, 1+4,2,4 (44 dmg)
CH d+2, t+4, 1+4, d/p+3 (50 dmg)
CH d+2, 1+4, 1,2,3 (50 dmg)
CH d+2, 1+4, t+2,1,4 (51 dmg)
CH d+2, t+4, p+1+4, p,p+1+4, p+2 (55 dmg)

t+2 - Odpowiednio szybki (15 klatek) mid do specjalnych zadań. Zawsze sprowadza oponenta do pozycji kucającej. Na bloku zakłada 4-klatkową stratę, a na trafieniu daje +1. Pamiętaj, że przeciwnik zawsze się denerwuje, gdy sprowadzasz go do kucaka, ponieważ tam czuje się zagrożony. Często po takim incydencie wróg chce za wszelką cenę się wciąć, przejąć inicjatywę. Wtedy Ty unikasz i jego zagranie najczęściej idzie w powietrze. Jeśli twardo blokuje, to rzucaj cwaniaka.
Po t+2 jest kilka kontynuacji, z tym że nadają się one tylko do juggle'owania. T+2,1,3, czy t+2,1,4 w polu nic nie wnoszą, a t+2,1,d+4 możesz użyć kilka razy, dopóki przeciwnik nie nauczy się blokować.

1+4,2,4 - Stosować tylko w juggle'ach, no chyba że gra się za słabym przeciwnikiem, to można mu powymieniać dla hecy 1+4,2,4 z 1+4,2,d+4.

p+4 - Dobry cios, który byłby znakomity, gdyby nie szedł na high. Nie jest może damonem prędkości (19 klatek), ale ze to jest ciężki do uniknięcia i daje 3 klatki przewagi po trafianiu na blok przeciwnika. Dzięki temu mamy ogromny wachlarz możliwości. Jeśli przewidzisz, że oponent będzie coś naciskał po przyjęciu tego na gardę, to od razu po wyprowadzeniu uderzenia zacznij iść w górę lub w dół, a gdy już unikniesz ciosu, to wyprowadź jakąś wybitkę (w zależności od tego, jak długi cios zadał w powietrze). Zaś gdy wróg będzie stał jak kamień, wtedy zarzucaj go na śmierć. **Kilka kompletów:**
p+4, d/t+3 (35 dmg)
p+4, p,p,p+2 (39 dmg, da się trafić na combo za 46 dmg, gdy przeciwnik będzie już leżał na ziemi)
p+4, p,p+1+4, 1,2,4 (50 dmg)
p+4, p,p+1+4, 1,1,4 (52 dmg)

WS+3 - Jeden z lepszych ruchów Japonki i jednocześnie jedyny rozsądny z pozycji kucającej. Niby z dużą stratą na bloku (-15), ale jednak nigdy niekaralny - odpycha na taką odległość, że nic nie jest w stanie dosięgnąć Asuki. Spisuje się świetnie jako high crush czy kat zablokowanych dłuższych podcinek. Naduzywać.
Juggle dla początkujących:
WS+3, 1+4, d/p+3 (40 dmg)
WS+3, t+4, p+2 (44 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
WS+3, 1+4,2, d/p+3 (45 dmg)
WS+3, 1+4, 1,2,3 (51 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
WS+3, d/p+1,2, t+2,1,4 (58 dmg)
WS+3, t+2,1,3, p+1+2 (60 dmg)
Juggle dla maniaków:
WS+3, t+4, p,p+1+4, p,p+1+4, d/p+3 (57 dmg)
WS+3, t+2,1,3, p,p+1+4, p+2 (61 dmg)

g/p+4 - Jedyny low crush od 1 klatki, który wybija w powietrze. Nie ma może prędkości każdego hop kicka, ale jak się go używa tylko w celu crushowania, nie ma to większego znaczenia. Są Gracze, którzy co drugi cios naciekają d+1 i właśnie w takim celu zostały zaimplementowane tego typu zagrania. Po trafieniu na blok aplikujesz stratę wielkości 10 klatek. **Juggle od najprostszego do najtrudniejszego.**
g/p+4, p+1+2 (47 dmg)
g/p+4, t+2,1,4 (50 dmg)
g/p+4, t+2,1, p+1+4,(2),d+4 (55 dmg)
g/p+4, t+2,1,3, p,p,p+2 (58 dmg)
g/p+4, t+2,1,3, p,p+1+4, p+2 (64 dmg)

d/p+3 - Przyzwoite uderzenia na mid za średnim zasięgiem i średnią prędkością (18 klatek). Dobry w półdystansie, niekaralny na bloku - ma -11, ale odpycha na bezpieczną odległość. Mniej więcej od połowy animacji jest high crushem.

d/t+3 - Bardzo użyteczny kopniak na low. Nie jest może szybki (21 klatek), ale za to z niewielką stratą na bloku (-12). WS+1,2 Kazka nie ma wystarczającego zasięgu! Na trafieniu daje 4 klatki przewagi i sprowadza oponenta do pozycji kucającej. Według mnie zawsze jakoś trzeba zmusić przeciwnika do schylania się i od tego właśnie jest to zagranie.

3~4 - Niby długa podcinka, ale większość Graczy jej nie widzi. Zresztą nawet ci najlepsi muszą się skupić, żeby ją blokować. Nie polecam stosować po podbiegu, ponieważ wtedy zazwyczaj przeciwnik jest skoncentrowany na blokowaniu. Staraj się raczej używać jej w defensywie, po uniku czy z dystansu, gdy przewidzisz, że przeciwnik odpali coś na high lub idącego po linii prostej. Po trafieniu, na gwarancie siedzi (z podejścia) drugi raz ta sama podcinka. Choć zdecydowana większość nie potrafi uciec z p,p, 3+4.

FC d/p,d,d/p+1+2 - jeden z niewielu rzutów w T5, po którym mamy możliwość juggle'owania.
Podaje kilka, od najprostszego do najtrudniejszego:
FC d/p,d,d/p+1+2, p+1+2 (37 dmg)
FC d/p,d,d/p+1+2, t+4, 1+4, d/p+3 (44 dmg)
FC d/p,d,d/p+1+2, d/p+1, g/p+3, 1,2,3 (52 dmg)
FC d/p,d,d/p+1+2, t+2,1,3, p+1+2 (54 dmg)
FC d/p,d,d/p+1+2, d/p+1, t+2,1,3, p+1+2 (59 dmg)

Po dolnym zbiciu zawsze stosuj d/p+2 + juggle, chyba że przewidzisz, że zbijesz jakiś kopniak na low, wtedy p+2 + juggle.
Na ścianie w miarę możliwości używaj p+1,d+4, ale w co najmniej połowie sytuacji będziesz zmuszony do używania 1+4,2 + setupy. Zawsze siedzi też sama podcina 3~4 (w końcowej fazie opadanie).

Ciosy dobijające u Asuki:
d/t+3
3~4
3+4
FC d/p+2
t+1
w głowę trafia p+2
1,4,4 4 (prócz pierwszego hitu)
p+1,d+4 (drugi hit)
t+2,1,d+4 (trzeci hit)
1,1,d+4 (trzeci hit)
1+4,2,d+4 (czwarty hit)

Asuka to laska niełatwa w opanowaniu. W każdym aspekcie jest świetnie wyważona - chciałoby się, żeby każda postać taka była. Niestety, w dobie Steve'a, Fenga czy Niny takie charaktery mają zawsze pod górkę. Trzeba się po prostu dużo więcej namachać, żeby osiągnąć podobną skuteczność, co Gracze sterujący topami. Zanim zaczniesz grać tą postacią, dobrze zapamiętaj, że wybitka po SS, juggle i cokolwiek przy ścianie nie skrócą całego paska przeciwnikowi. □ [mashter]

TEKKEN: DARK RESURRECTION
CZOŁÓWKA ŚWIATOWA - GDZIE, KTO I JAK?



Korea, Japonia, USA, Europa, Australia i Tekken, a dokładniej Tekken 5 Dark Resurrection. Każdy, kto choć trochę interesuje się najpopularniejszą serią Namco wie, że od zawsze najlepsi są Koreańczycy. Zaraz za nimi są Japończycy, później Amerykanie i na samym końcu Graczy z Europy. Mniej więcej tak sytuacja wyglądała za czasów Tekkena 5. Ulepszona wersja piątej odsłony "Turnieju Zniszczonych Pięści", czyli Tekken Dark Resurrection, jest już od 8 miesięcy na automatach, a najlepsi Gracze osiągnęli najwyższy poziom, jaki można posiadać w tej grze. Sądzę, że to odpowiednia pora na prześwietlenia każdego rejonu i wyniesienie opinii, gdzie obecnie są najlepsi zawodnicy. Dla zainteresowanych będą też **linki do filmików z walk**.

AUSTRALIA

O tym kontynencie w ogóle mało się mówi, co wynika z jego izolacji geograficznej. Australijczycy rzadko pojawiają się na dużych imprezach pokroju Evolution, ale to wcale nie znaczy, że nie mają w swoich szeregach prawdziwych wymiataczy. Na pewno choćby raz przeleciała Ci przez uszy ksywka Tony-T. Od zawsze debeściak Kraju Kangurów, a obecnie zdecydowanie najskuteczniejszy fighter w DR. W każdej części uwielbiał Bryana i Xiaoyu, ale od czasu T5 operuje już tylko Fenglem. Dotychczas wygrał 2 duże turnieje, w tym oficjalne mistrzostwa Australii. Persony, o których jeszcze warto wspomnieć, to Argonaut i Javi. Obaj posługują się Niną i robią to bardzo skutecznie. Przypominam, że chodzi tu o DR, gdzie siostra Williams nie jest już tak mocna i prosta w opanowaniu jak w T5. Jeśli chodzi o dostępność automatów w Australii, to jest ich pięć w samym Sydney i właśnie tam głównie się gra. Zresztą cała czołówka mieszka w tym mieście. Wyżej wspomnianych panów, a przede wszystkim Tony'ego-T można zobaczyć w akcji na ftp://maximi.mine.nu. Z kolei na Arcadepimp.com (forum) dowiesz się wszystkiego o australijskiej scenie Tekkena - znajdziesz tam także sporo linków do filmów z walk. Filmiki z Tonym-T można zobaczyć jeszcze na Youtube.com wpisując jego ksywkę w słowie kluczowym.

EUROPA

Nie od dziś wiadomo, że stolicą Starego Kontynentu jeśli chodzi o Tekkena jest Anglia, a w zasadzie Londyn. W mieście z Big Benem mieszka trzech najbardziej utalentowanych Graczy w Europie. Ryan Hart - człowiek, który wygrał najwięcej ogólnoświatowych turniejów. W DR wciąż operuje głównie Kazuyą. Kolejnym supergraczem jest Starscream, chyba najbardziej kreatywny (po MadDogJinie) tekkenowiec na świecie. Odkąd pamiętam, jego gra to pokaz czystej finezji w połączeniu z bardzo wysoką skutecznością. Nadal nie posiada swojej głównej postaci, co jest jego jedyną słabością. Dinosaur - żelazny defensor charakteryzujący się także nieprawdopodobnym opanowaniem i wyrachowaniem. Profesor Tekkena. Człowiek z rodzaju "przy pierwszym kontakcie nie do tknięcia". Jego ulubioną postacią wciąż jest Raven.

Jeśli chodzi o scenę DR w Europie, ciężko cokolwiek napisać, ponieważ na poważnie grają tylko Anglicy. Francuzi, Włosi, czy nawet Polacy w zdecydowanej większości używają padów, co wynika z grania głównie na konsolach, ale jak wiecie, granie na padzie na scenie światowej uważane jest za ułomne i amatorskie. Co gorsza, w Europie nie ma maszyn z Dark Resurrection - po prostu. W Paryżu i w Cannes łącznie stoją dwie. W Rzymie można znaleźć jeden automat. W Hiszpanii ponoć nie ma w ogóle, a w Holandii, Austrii i Niemczech stoją po jednym na każde z tych państw. Jak wspominałem, najlepiej jest w Londynie, bo można znaleźć aż 4 maszyny, z tym że zetony są naprawdę drogie (1 funt = 2 kredyty). W Polsce dopiero niedawno pojawiły się dwa automaty z T5, zaś o DR możemy co najwyżej pomarzyć. Kto w takim razie rządzi w DR w Europie? Odpowiedź jest chyba prosta - Anglicy. Byli najlepsi w Tekkena 5, są też najlepsi w DR. Starscream, Dinosaur, Iron Mike, Ryan Hart w akcji: http://www.thehandvseye.com/tdr1.htm, http://neocempire.net/matches/2006-08-20_T5DR_Casino_tourney/
Tutaj można pooglądać najlepszych Włochów, których niszczy Ryan Hart: http://thehandvseye.com/italy%20tourney2.htm
Walki debeściaków z Francji możesz obejrzeć na http://ut.calbuth.net/tournoi_liste.php - chodzi oczywiście o serie najbardziej prestiżowych turniejów europejskich Ultimate Tournament.

USA

Państwo, w którym ludzie zawsze uważają się za najlepszych. W przypadku Tekkena jest dokładnie tak samo. Setki McDonaldów, miliony lodówek z colą, no i oczywiście niemało dobrych fighterów, którzy według mnie przeceniają swoje umiejętności. Obecnie chyba najskuteczniejszy jest Arano, typ grający głównie Jackiem-5! Tak, to nie żart. Wygrał już 2 duże turnieje w Kalifornii i sądzę, że na tym nie poprzestanie. Podobnymi osiągnięciami pochwalić się może Chet Chetty. Najlepszy defensor, z jakim gruałem w życiu. Ten gra tylko i wyłącznie Paulem, i robi to z nieprawdopodobną efektywnością. Tom Hillinger - Amerykanin pochodzenia koreańskiego. W tej chwili najbardziej skillowy Gracz w USA. Może nie tak skuteczny jak wyżej wymieniona dwójka, ale wystarczająco dobry, by zachodzić wysoko w turniejach. Oczywiście nie można pominąć takich ksyw jak Insane Lee (Ganryu), Filthy Rich (Heihachi), Tim (Steve), Jackie Tran (Nina) i wielu innych, o których nie wspomnę z braku miejsca.

Jeśli chodzi o ilość automatów z DR, to sytuacja nie jest ciekawa. Nie wiem, czy orientujesz się, jak ogromne są miasta pokroju L.A. czy Nowego Jorku - jeśli masz pojęcie, to wyobraź sobie, że na całe L.A. są zaledwie trzy porządne salony, gdzie można znaleźć po kilka maszyn. Podobnie jest w innych większych miastach. Na szczęście żetony są za pół darmo i miejscówki te są zazwyczaj całodobowe.
Tutaj znajdziesz dosłownie wszystko, co tyczy się Amerykanów w kwestii filmików: http://tekkenzaibatsu.com/forums/forumdisplay.php?forumid=11

JAPONIA

Kraina gier wideo. Kraj Kwitnącej Wiśni zamieszkuje masa Graczy na bardzo wysokim poziomie. Najskuteczniejszy obecnie jest chyba Shou. Jest to zawodnik kompletny, z nieprawdopodobnym skillem - świetny zarówno w defensywie, jak i w ofensywie. Jego główną postacią jest Devil Jin. Następni w kolejce są Yuu i MishimaMaster. Ten pierwszy posługuje się tylko i wyłącznie Fenglem, a drugi - jak można wywnioskować po samej ksywie - Mishimami (głównie Heihachim). Obaj to klasowi mordercy, nie patyczkujący się z przeciętniakami. Dobrych zawodników w Japonii jest naprawdę zbyt dużo, żeby ich wszystkich wymieniać - według opinii szanowanych Graczy ta trójka jest w tej chwili najlepsza.

Automaty z DR są praktycznie w każdym salonie, i to po kilka sztuk! W zdecydowanej większości przypadków są to maszyny typu dual cabinet, czyli z dwoma ekranami i panelami do sterowania - Gracze rywalizują stojąc naprzeciw siebie. Scena jest naprawdę przeogromna. W każdym mieście co najmniej setka maniaków (dla porównania dodam, że w Europie jest około 150) spędzających połowę dnia w salonie. Klany, teamy, potyczki na pieniądze (tak zwane money matches), ogromna ilość wariacji versusowania. W większych miastach co najmniej raz w tygodniu odbywa się turniej singlowy, zresztą podobnie jest z zawodami druzynowymi. Żetony są tanie jak woda, dzięki czemu można z kieszonkowego grać cały miesiąc, dzień w dzień. Żyć nie umierać.

Z walkami Japończyków i Koreańczyków jest nieco gorzej, przede wszystkim trzeba regularnie sprawdzać http://tekkenzaibatsu.com/forums/forumdisplay.php?forumid=11, youtube.com to w tej chwili miejsce, gdzie non stop są wrzucane filmy z MadDogJinem, Knee, Leedym, Ninem, Shou, Yuu itd. Mnóstwo walk tych panów leży na ftp://maximi.mine.nu - trzeba tylko poszukać.

KOREA POŁUDNIOWA

W gwarze growej: hodowla cyborgów, czy też wylęgarnia ludzkiej perfekcji. Właśnie tam mieszkają absolutni mistrzowie całej serii Tekken. Jako pierwszego trzeba wymienić MadDogJina. Jest to żywa legenda, z pewnością najbardziej popularny Gracz na świecie. Ten koleś to kwintesencja balansu pomiędzy efekciarstwem a skutecznością. W DR powoli się rozkręca, bo dopiero co wrócił ze służby w armii, ale wszyscy wiedzą, że niedługo ponownie wróci do ścisłej czołówki. Od zawsze jego ulubioną postacią jest Hwoarang. Nin – urodzony, by wygrywać. Najskuteczniejszy Gracz w historii Tekkena. W T5.0 wygrał wszystko, co się dało, zaś w DR zaliczył tylko jedną porażkę - w oficjalnych mistrzostwach Korei. Grając w jakąkolwiek bijatykę operuje zawsze najsilniejszą bądź jedną z najsilniejszych postaci. Większość chłopców z elity nie przepada za nim. Jest zimnym, pewnym siebie skurczybykiem, który gra tylko i wyłącznie po to, by mordować swoich przeciwników. Knee Sama & Leedy - gracze z najpotężniejszym manualem po MDJ-he. Pierwszy operuje Bryanem, a drugi Kazuyą. Potrafią skutecznie wykonują bardzo trudne rzeczy w walkach turniejowych.

W Korei miejscówek z maszynami do grania może nie ma tyle co w Japonii, ale i tak nie ma tego co porównywać z USA czy Europą. W każdym mieście są po 3-4 porządne salony, gdzie stoi po kilka oryginalnych automatów DR. Nie muszę chyba dodawać, że grają te są całodobowe, a żetony można kupić praktycznie za grosze. Jeśli chodzi o walki najlepszych, to patrz na linki w dziale Japonia.

PODSUMOWANIE

Na ostatnim Super Battle Opera (obok EVO najbardziej prestiżowy turniej na świecie) Japończycy szybko rozprawili się z najlepszymi Koreańczykami. Nin, Knee, Leedy, Qudans i Narakhof podczas zawodów dostali porządne baty. Jedni uważają, że to przez paski energii ustawione na 100% (w Korei automaty skonfigurowane są na 120%), inni mówią, że przegrali, bo sterowali innymi gałkami (w Japonii są wszędzie Sanwy, a w Korei głównie Saulabi). Ja natomiast sądzę, że Korea poniosła klęskę przez zbytnią pewność siebie. W T5.0 podczas SBO Nin zmasakrował wszystkich jak leci - Japończycy nic mu nie mogli zrobić. Z tym że adepci z Kraju Kwitnącej Wiśni nie przykładali się jakoś maniakalnie do T5.0, a dopiero w DR zaczęli grać na poważnie - nie ma nowej Virtuy, a druga wariacja na temat najnowszego Tekkena jest przecież niemal perfekcyjną bijatyką. Według mnie te dwa składniki w głównej mierze przyczyniły się do wygranej Japończyków. Miesiąc później trzech najlepszych samurajów przemierzyło ocean, aby wziąć udział w dużym turnieju w USA. Ku zdziwieniu całej sceny Tekkena hamburgery stawiły konkretny opór. Yuu i MishimaMaster przegrali z Chet Chettym, który tym samym dostał się do finału. Tam już Shou poprzątał go na szybko, ale sam fakt budzi szacunek. Skoro więc Japończycy łatwo rozprawili się z Koreą, a z trudnością zwyciężyli Amerykanów, to znaczy, że Koreańczycy są obecnie najsłabsi? Oczywiście, że nie. Zaraz po SBO Qudans dosłownie zamordował Shou i spółkę gromiąc ich po 10 do 0 - każdego! No i co, nagle Korea jest 10 razy lepsza od Japonii? Też nie. Cała trójka państw stoi na bardzo zbliżonym poziomie, dziwić może jedynie, że Korea oficjalnie jak na razie nic wielkiego nie pokazała. Aczkolwiek znając ich mentalność, nie będzie trzeba na to długo czekać. [mashter]

Kącik RPG 80



Witajcie po niezwykle intensywnym przeżyciu, jakim było Extreme Party 5! Do teraz jeszcze słyszę dźwięk marszu bitewnego z Vagrant Story, mieszającego się z rykiem wysokoobrotowych silników - było ostro! Cieszę się, że mogłem poznać tak wspaniałych ludzi, jak Wy, dla których zdecydowanie warto co miesiąc przygotowywać nowy "Kącik RPG". Dziękuję też za wszystkie słowa pochwały, uznania, komentarze krytyczne i uwagi - to jest moją siłą napędową. Kiedy mam od Was odzew, że coś się podoba lub nie, wtedy mogę się dostosować i doskonalić. W związku z tym czekam też na maile - tej drogi komunikacji staram się nigdy nie ignorować i też w miarę możliwości na bieżąco Wam odpowiedać. Szczególnie mile widziane są Wasze własne, osobiste przemyślenia czy emocje, płynące z kolejnych domowych RPG-sesji - tutaj nie narazicie się na wyśmianie. Dla tych, którzy nie mogli stawić się na EP, przygotowaliśmy wspólnie z Ashleyem relację. Warto też przeczytać wywiad



z tym miłośnicą jogonostemu. Miłej lektury, miłośnicy erpegowcy! □ [Zax]

KONTAKT: zax@psxextreme.pl ; (listy z dopiskiem "KĄCIK RPG").

SZPERACZ RPG - PORADY

STELLA DEUS

Szybka kasa:
Aby szybko się bogacić (nawet grubo ponad 300 tys. za walkę), wyekwipuj każdej postaci w 6-osobowej drużynie po jednym Rich Wallet (do zdobycia od Travelling Merchant na początku gry lub poprzez Fusion). Każda postać musi mieć też możliwość wykonywania Team Attack. Teraz udaj się chociażby na 1. poziom katakumb i zabij przeciwników używając 6-osobowych Team Attacks (im więcej mozesz - max 4, tym więcej kasy zarobisz).

W grze występuje błąd, dzięki któremu mozesz zostać milionerem w parę sekund. W 5. rozdziale przyjmij quest Travelling Merchant, a następnie wydaj całą kasę aż do momentu kiedy zostanie Ci trochę mniej niż 60 tys. Teraz odnajdź kupca i spróbuj kupić od niego przedmiot za 60 tys. Mimo, że nie masz wymaganej kwoty, zakup się uda, a Ty możesz cieszyć się nowo zdobytą fortuną.

Szybkie level-upowanie:
Aby szybko podnieść level swoich postaci (np. kiedy zapisałeś się na quest, w którym przeciwnicy są zbyt potężni dla Cieble, a masz za mało dni, aby się podpakować w katakumbach), skorzystaj z pewnej możliwości. Musisz wybrać jedną postać posiadającą ZoneSkill MP Recover, np. Grey (i najlepiej wysoki poziom MP) i dowolny czar leczący lub wspomagający (najlepiej Recover, gdyż można go rzucić 2x na turę i kosztuje tylko 15 MP). Teraz udaj się na 1. poziom katakumb i zabij wszystkich oprócz jednego wroga, a następnie zacznij na niego rzucać ten czar (MP Recover zadba o Twój pasek MP). Metoda czasochłonna, ale na dobrą sprawę można awansować z 1. na 99. level w ciągu 1. walki. Całe zabawa zaczyna się, kiedy Twoja postać osiągnie wystarczająco wysoki poziom w stosunku do innych. Zabierz teraz na kolejną taką walkę całą ekipę (również każdy musi posiadać tani czar leczący, najlepiej jeśli jeszcze ktoś będzie miał MP Recover) i zacznij rzucać czary na dopakowaną postać. Za każdy taki czar dostaniesz od 22 do 28 EXP i mnóstwo SP. Miłego level-upowania! Pamiętaj tylko, aby żadna z Twoich postaci nie miała zdolności Counter (lub ZS odbierającego HP wrogom), gdyż mogłoby to niechcący przedwcześnie zakończyć walkę. Czaru Recover można nauczyć się z księgi Life Alchemy (RNK 5), natomiast MP Recover z Meditation 101 (RNK 8), obie do uzyskania dzięki Fusion lub za pokonanych wrogów.

Łatwe SP i mexowanie statystyk:
W rozdziale 5, kiedy w sklepach pojawią się przedmioty 9 rangi, bez większych trudów mozne stworzyć dowolną ilość przedmiotu Yggdrasil Seed, dodającego 50 SP jednej postaci. Wystarczy kupić 3 przedmioty Getsu-Ei (Katana), Longinus (Spear) i Lumberjack Cap (Hat). Każde 50 SP to również 1 pkt do dowolnej statystyki, stąd możliwość maxowania statystyk.

Getsu-Ei + Lumberjack Cap -> Counting Sheep (RNK 9)
Counting Sheep + Longinus -> Yggdrasil Seed (RNK 10)

FINAL FANTASY X-2

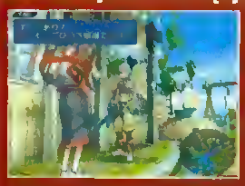
Cat Nip:
Szeroko znane jest zastosowanie przedmiotu Cat Nip. Mówię tu o znanym kombie Cat Nip + Speed Bracer + Highroads Wind Garment Gird + Trigger Happy, które to pozwala szybko uporać się z największymi twardzielami. Zauważcie jednak, że podobne efekty można uzyskać używając zdolności Four Dice Lady Luck (nawet 24 x 9999). Również umiejętność Prayer White Mage'a leczy 9999 HP, gdy użyjemy jej w stanie Critical. Jak wiadomo, Cat Nip działa tylko wtedy, gdy jesteśmy w stanie Critical. Jednak każdorazowo seve leczy nas na full, co może nam popsuć szyki w walkach z ciężkimi przeciwnikami (np. Via Infinito). Aby temu zaradzić, ubieramy naszemu Gunnerowi akcesoria Wring i Bloodlust (do zdobycia w podziemiach Bevelle, w zagadce z wielką maszyną). Po ich zdjęciu postać otrzymuje status Critical, bez walki i bez stresu. *[Maciej Gajewski] (+1 pkt)*

BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER

Kokon-Horay:
Garść porad dla śmiałków chcących zbadać czeluście Kokon-Horay. Jedynym wyjściem, aby przezyć podróż na 2000 matrów pod ziemię, jest zaoszczędzenie na tyle dużej ilości Party Exp, aby na miejscu wywindować poziom druzyny na poziom 35-40 (serio!). Kolejna sprawa to znalezienia odpowiedniej ilości czasu na wędrówkę po 50 piętrach tego piekła. Mnie zajęło to 5 i pół godziny. Save'owanie jest w tym czasie niedostępne, a każda próba opuszczenia lochu kończy się utratą przedmiotów (wyuczone skills można zachować). Wymagany jest item o nazwie Tracker i broń dla Lin o dużym zasięgu, najlepiej Sniper Scope +3. Dzięki tej pukawce będzie można inicjować potyczki z większej odległości i porządnie uszkadzać robale, zanim się zbliżą i użyją czaru Inferno. Spluwa ta będzie także przydatna do walki z Crushedhearts, które bardzo trudno trafić. Również duza ilość przynęty jest wskazana do zabrania na "wycieczkę", bo o setkach przedmiotów leczących i maksymalnej pojemności plecaka nawet nie wspominam. Na dnie lochu na poziomie 50. czeka niespodzianka w postaci Dovera (Dva), natwardszego bossa w grze. Powodzenia. Będzie potrzebne. *[Piotr Chmielewski] (+2 pkt)*

NEWS

Jeszcze jeden Lśniący tytuł



Saga nie zaprzestaje swoich prób podniesienia z gruzów dobrego imienia serii "Shining..." Albo, jak to powiedzieliby inni, nia ustaje w żerowaniu na marce z tradycjami. Sądzę, że już niedługo, bo przy okazji premiery Shining Wind, ostatecznie wyjaśni się charakter ich działań. Jedno jest pewne: strategiczne korzenia zostały podcięte, by w ich miejsce wszczepić sprytnie fragmenty RPG akcji. Najlepszym przykładem takiego wahnięcia w zręcznościowym kierunku jest jeszcze jeden zapowiadany tytuł z "lśnieniem" w sztandarze, który ma pojawić się już zimą w japońskich sklepach (na PS2). Shining Force EXA będzie sequelem bardzo przeciętnego o dungeon crawlera (hack'n'slashowa rozwałka w staroszkolnym stylu) wydanego kilka miesięcy temu na PS2. Osią fabularną nowej pozycji będzie wojna rozdzierająca dwa wielkie królestwa, jedno ludzkie, a drugie demoniczne. Nasi bohaterowie stanowią ruch oporu, który łączy rasy obu krain i stara się zaprowadzić ponownie pokój do przesyconych krwią ziem świata Shining Force. Gameplay ma w fundamentach być identyczny do poprzednika - Gracz obejmie kontrolę nad jedną postacią, by w czasie rzeczywistym przedzierać się przez hordy bojowo nastawionych oprychów, a dwóch pozostałych członków drużyny, prowadzonych przez AI, będzie mu w tym wielkim ekumenicznym dziele pomagać. Developer przewiduje jedynie drobna korekty w systemie walki - aby ten nie był już tak chaotyczny i masherski jak w "Neo". Tym razem naprawiono obleśne i zupełnie niespójna designy postaci oraz wprowadzono bardziej mangowe wizerunki bohaterów. Grafika też wygląda clut lepiej, choć to ten sam silnik graficzny w środowisku 3D. SF EXA to ostatnia szansa na rehabilitację dla Segi, firma nie może sobie znowu pozwolić na wpadkę - nastroje miłośników serii są już wystarczająco pesymistyczne.

Wieści ze Square Enix

Korporacja zdementowała ostatnio plotki o rzekomych pracach nad sequelem FFXI. Wszystko, co zobaczymy w przyszłości, to jedynie expansion packi i proste dodatki do gry. Chodzi o to, że SE inwestuje w tej chwili spore środki w przyszłe projekty MMORPG, ale już na next-geny. Są to oficjalne wieści, niestety bez konkretnej informacji o ich kompatybilnych platform (na razie mówi się przede wszystkim o PS3 oraz blaszaku). Następną ciekawą informacją jest wypowiedź Yoichiago Wady, obecnego prezesa Square Enix, udzielona Nikkei Business Online, na temat możliwości zaangażowanie się firmy na polu hardware'u. Szef przedsiębiorstwa wskazał na błyskotliwy sukces Nintendo DS oraz Apple iPoda i stwierdził, że podobnie zadowalający wynik sprzedaży nia byłby możliwy bez doświadczenia na polu sprzętu elektronicznego. Dlatego jeden z największych twórców software'u w Japonii ma zamiar podjąć współpracę z Taito, znaną chociażby z produkcji automatów arcade do salonów gier. Przyszły projekt ma być czymś, co jest według Wady "interesujące z tego powodu, że nikt się tego po Square Enix nia spodziewa". Inteligentne kalorytery w kształcie Moogli? Ostatnią wesołą nowiną są wyniki sprzedaży gier na rynku japońskim ogłoszone 25 sierpnia podczas corocznej ceremonii PlayStation Awards, która odbywa się w Tokio i jest organizowana przez Sony. Spośród wielu wyróżnionych RPG brylowało Final Fantasy XII z wynikiem 2 mln sprzedanych kopii, za co zasłużyło sobie na podwójną platynową płytę (i nagrodę dla firmy w postaci 2 mln jenów). Dalej w stawce ustawiło się Kingdom Hearts 2 z ponad 1 mln kopii, a jeszcze później przyszedł czas na Digi of Cerberus oraz Tales of the Abyss (Namco), które mogły się pochwalić sprzedażą na poziomie 500 tys. sztuk. Ja osobiście nałożyłby srogą karę Square Enix za niedbalstwo i marazm w podejściu do naszego, europejskiego rynku. Wspomniane już KH2 według najnowszych informacji ma się pojawić u nas 29 września, natomiast o zawitaniu FFXII na Stary Kontynent nadal nie wiadomo nic... Przypomnę, że w USA gra pojawi się na półkach sklepów 31 października.

Przyszłość Xenosagi

Najpierw zarzekali się, że Xenosaga III będzie zamykała serię i nie zobaczymy więcej tytułów z Zoharem i potężnymi mechami w tle, natomiast teraz Namco przyjmuje już możliwość kontynuacji. Trzecia część zamyka tylko wątek Shion, być może następne odsłony podejmą inne fragmenty tej wielkiej kosmicznej historii - wypowiedziało się szefostwo firmy w jednym z ostatnich wywiadów. Wyniki sprzedaży w Japonii są jednak tak kiepskie, jak praca polskiego parlamentu - nie wróży to dobrze przyszłości jakiegokolwiek tytułu ze słówkiem "Xeno" w tytule. Ważna dla nas będzia sprawa ewentualnego wydania Xenosagi III w Europie. Pomimo tego, że udana pierwsza część sagi do dzisiaj nie ukazała się w wersji PAL, to już niedopracowana Xeno II zewitała do naszych sklepów - gdzie jest w tym logika? Teraz wszystko zależy od wizyty u japońskiej wróżki Pelagii (w sprawie finansowego powodzenia) lub po prostu kaprysu jakiegoś biznesmena z Namco.

MITOMANIA - ENCYKLOPEDIA

Mitomania będzie wracać, kiedy tylko Wy zechcecie poszperać trochę w książkach i innych źródłach, nie posiłkując się jedynie zerżniętymi z Internetu materiałami. W tym miesiącu o jakość podesłanego wpisu zadbał Sebastian.

F

FLORA (jedna z dodatkowych postaci rasy ludzkiej w Radiata Stories) - Siła życiodajna oraz bóstwo, dzięki któremu drzewa pokrywają się kwiatem. Rządzi światem roślin. Oddawały jej cześć wszystkie szczepy italskie, a Sabinowie poświęcili jej miesiąc odpowiadający kwietniowi w kalendarzu rzymskim. Owidiusz uznał, że Flora była grecką nimfą imieniem Chloris. Gdy na wiosnę przechadzała się po polach, Zefir (bóg wiatru) zobaczył ją, zakochał się i porwał. Poślubił nimfę i w dowód miłości oddał jej władzę nad kwiatami w ogrodach i na uprawnych polach. Miód uważany jest za dar Flory dla ludzi, podobnie jak nasiona niezliczonej ilości kwiatów. Jest jeszcze inny, podobny w wydźwięku mit: Flora miała przyczynić się do narodzenia Marsa. Junona oburzona narodzinami Minerwy, która wyskoczyła z głowy Jowisza, zapragnęła począć dziecko bez męża. Zwróciwszy się do Flory, otrzymała kwiat, którego dotknięcie ją zapłodniło. W ten sposób Junona wydała sama na świat boga, od którego wziął nazwę pierwszy miesiąc wiosny - marzec (Martius). Flora miała w Rzymie swego kapłana, a na jej cześć święcono Floralia połączona z igrzyskami.

[Sebastian Bednarek] (+1pkt)

W tym miesiącu bez, aczkolwiek triumfu, [illegible] się tylko na materiały w "Kąciku RPG", lecz i za pomoc przy Stelle RPG na Extreme Party.

RELACJA ZE STREFY RPG NA EXTREME PARTY 5



Nasze ekstremalne spotkanie zaczęliśmy od uruchomienia polskiej wersji Vagrant Story Największe emocje spolszczone wersje przygód agenta Riota wzbudzała w zonie Lokiego (całujemy!) Chętni mogli zobaczyć oficjalne poradniki dotyczące gry i porozmawiać z autorem tłumaczenia Na sąsiednim telewizorze prezentowaliśmy japońską wersję Final Fantasy XII, Front Mission 5 Scars of War, Fullmetal Alchemist oraz inne gry, nierzadko znane tylko w Japonii Oprócz najnowszego dziecka Square Enix największym powodzeniem cieszył się monopol z postaciami serii Final Fantasy I Dragon Quest, czyli Itadaki Street Special



Do konkursu wiedzy o grach jRPG znalazło się około 20 chętnych Podobnie było z konkursem muzycznym, który miał się odbywać jako pierwszy W końcu wystartował o godzinie 15, a największym utrudnieniem w jego prowadzeniu był hałas powodowany przez usytuowane niżej stanowiska wyścigowe Jednak ten problem pozwolił nam na nieco luźniejsze i nie tak oficjalne prowadzenie konkursu (niewiedzę można było zrzucić na karb kekotonii). W rundzie pierwszej każdy z uczestników słuchał trzech 30 sekundowych fragmentów utworów Zakres obowiązujących soundtrackow był spory Między innymi znane prawie wszystkim FF7 FF8, FF10 oraz Chrono Cross, ale także perełki pokroju Chrono Trigger, Vagrant Story czy Wild Arms Największe problemy sprawiały jednak Graczom motywy z FF11 oraz FF12, które były niebywale trudne do odgadnięcia Do kolejnej rundy przeszło 10 osób z największą ilością poprawnie rozpoznanych utworów W tej rundzie reguły pozostały bez zmian jednak słuchano po pięć utworów Tym sposobem wyłoniliśmy trzech finalistów, jednak dla ożywienia nastrojów wprowadziliśmy zasadę „kto pierwszy, ten lepszy" Na tym polu bezkonkurencyjny okazał się Cyś, który odgadł 16 z 44 utworów-zagadek Błędna odpowiedź także kosztowała Ostateczna kwalifikacja konkursu muzycznego

1. Krzysztof "Cyś" Kabeciński.....16 punktów
2. Oskar Maleszko.....5 punktów
3. Sephiron.....-2 punkty.)



Zwycięzcy konkursu otrzymali kontrolery, naklejki Final Fantasy, maskotkę Slime (Dragon Quest) ufundowane przez Sklep PSX Extreme oraz koszulki serwisu internetowego SquereZone Konkurs wiedzy o serii FF, Chrono i Suikodenach został wpakowany do jednego worka ze względu na małą liczbę chętnych Rozgrywki rozpoczęliśmy o godzinie 19, na zasadach analogicznych jak we wcześniejszym konkursie muzycznym. Uczestnicy otrzymali pytanie oraz cztery warianty odpowiedzi Zakres wiedzy dotyczył FF7, FF8, FF9, FFT, CC, CT i Radical Dreamers Pytania związane z FF6, FFTA oraz Suikodenami odrzucono ze względu na nieznajomość tych pozycji przez samych uczestników Grupę 10 osób wyłoniona w eliminacjach walczyła o miejsca w ścisłym finale Zakwalifikowało się do niego dwóch najlepszych zawodników Jednym z nich był zwycięzca poprzedniego konkursu muzycznego, poznaniak Cyś, który ponownie pokonał drugiego finalistę Zax chodził radosny, że jego "tejgród" był tak dobrze reprezentowany w Strefie RPG, natomiast nagrodami dla zwycięzców okazały się koszulki oraz mniejsze gadżety związane z jRPG, które sponsorował Sklep PSX Extreme Także serwis SquareZone wręczył zwycięzcom t-shirty Ostateczne klasyfikacja konkursu wiedzy

1. Krzysztof "Cyś" Kabeciński
2. Bartosz Wiktorowicz
3. Szymon Wiktorowicz

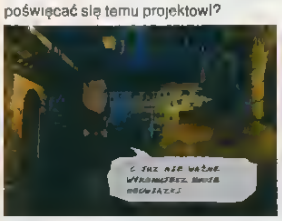


Ostatnimi atrakcjami strefy RPG były wyświetlane filmy Fanowskie teledyski będące kolażami przeróżnych erpegów, Final Fantasy VII Last Order, Final Fantasy VII Advent Children oraz koncert Voices Music from Final Fantasy Największą tajemnicą dla uczestników pozostały kolorowe piórka rozłożone na całym terenie zlotu Dwa z nich znalazł SoNIC, który otrzymał w nagrodę piórko niebieskie Niestety nikt więcej nie zgłosił się do konkursu parzenia Chocobo, a przecież było co krzyżować!

Przez cały czas trwania zlotu kącik odwiedziło wielu Graczy i fanów RPG Byli także redaktorzy Ścisła, Fenix, Dzujo, Loki, Koso, Bufi, Kilu, a nawet sam gardzący gatunkiem pierdzioch HIV Dziękujemy wszystkim za liczne przybycie Tegoroczne Strefa RPG była chyba najmocniejszym i najbardziej udanym akcentem erpegowym na dotychczasowych edycjach Extreme Party! Będziemy ją długo wspominać! [Ashley & Zax]

WYWIAD Z TWÓRCĄ POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ VAGRANT STORY

Zax: Jesteś twórcą polskiego tłumaczenia Vagrant Story na PSone, jednego z najlepszych action-RPG wszech czasów, o najbardziej dosadnej i mrocznej fabule To z pewnością istotny powód podjęcia prac nad lokalizacją tego tytułu Czy były jakieś inne, bardziej osobiste? Kiedy zacząłeś poświęcać się temu projektowi?



Ashley Riot
Rzeczywiście, Vagrant Story jest wybitną grą, którą ciężko zaszufladkować między innymi konsolowymi RPG Od samego początku traktowałem tę grę poważnie, a wszelkie moje projekty w jakiś sposób nawiązywały do niej Najpierw rozebrałem VS na kawałeczki, później stworzyłem odpowiednią witrynę internetową Pewnego razu w 2004 roku zagrałem w Final Fantasy IX po polsku - była to pierwsza płyta przetłumaczona przez RPG [Zax jegomość ma taką ksywkę] Wówczas w mojej głowie narodził się pomysł transkrypcji gry na ojczysty język Zakres tłumaczenie nie był ogromny, gdyż zdecydowałem się na przetłumaczenie samych dialogów i część komunikatów, ale nie nazw własnych broni.

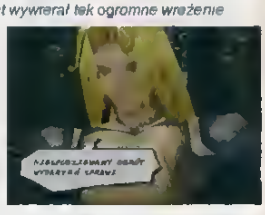
Zax. Z pewnością nie jest prosto zaimplementować polskie znaki do angielskojęzycznej gry O ile podobne produkcje na PC są łatwiejsze do spreparowania, to tamowskie tłumaczenie na konsolach zawsze kojarzyły mi się z czarną magią Jakie są największe problemy w takich przedsięwzięciach?
Ash: *Sprawa tłumaczeń dla komputerów PC przedstawia się dużo prościej, głównie ze względu na większe wsparcie programowe i zgoła inną architekturę Polskie znaki w grach konsolowych chyba nie występują, ale nic nie stoi na przeszkodzie żeby w pliku z czcionkami zamiast ekcentów innych języków wstawić polskie ogonki Jednak to nie jedyny problem w takich projektach Trudne może być edytowanie*



grafiki, sposób kodowania znaków, pomiary itp Każdy z nich można przeskoczyć gdyż polska scena tłumaczeń działa od lat i mamy już sprawdzone sposoby postępowania

Zax: Jak wygląda sprawa z funkcjonalnością takiego projektu? Czy każdy Gracz może odpalić VS z polskimi napisami w dialogach?
Ash: *Wszystkie tłumaczenia gier na odpowiedni język można podzielić na dwie grupy Pierwszą z nich stanowią stare tytuły (NES, SNES) gdzie całkowity rozmiar był niewielki w porównaniu ze współczesnymi produkcjami Wówczas możliwe jest zamieszczenie całego ROM-u gry, w którym dokonano zmian W przypadku np Szaraka konieczna jest ściągnięcie patcha, który zamieni dialogi i resztę w oryginalnym pliku gry Do uruchomienia polskiego tłumaczenia potrzebujemy wówczas płyty z odpowiednim tytułem, komputera PC, emulatora konsoli oraz patcha W przypadku PSone idealnie sprawdza się ePSXe Jeżeli chcemy zmagać się na konsoli, to oryginalną grę należy spatchować i nagrać na płytkę w odpowiednim formacie*

Zax: Pozostańmy przez chwilę w samej sferze językowo-stylistycznej Wiemy dobrze, że VS ma brawurowo napisane dialogi - w skąpej ilości słów przekazujące mnóstwo treści Jak poradziłeś sobie z takimi wyrażeniami jak "Goodluck and Godspeed" i innymi zwrotami ze starej angielszczyzny?
Ash: *To istotne kwestie, gdyż właśnie staroangielskie zwroty i średniowieczny klimat wywierał tak ogromne wrażenie na Graczach Oczywiście starałem się jak najwierniej przedstawić całą historię i emocje bohaterów Korzystałem ze słowników, analizowałem wypowiedzi, sprawdzałem poprawność,*



stosowałem archaizmy oraz wiele innych sztuczek językowych, a także stylistycznych, aby mieć pewność, że VS nie stanie się zbyt nowoczesny Niestety, czasami stawałem przed problemem braku miejsca Kiedy jedno sformułowanie w grze zajmowało kilka znaków, w naszym języku zabierało dużo więcej Mimo tego programiści Squaresoft pozostawili częściowo otwartą furtkę Odstępy między słowami w dialogach zakodowali jako dwa znaki Podczas tłumaczenia można użyć odstępu w postaci jednego znaku, co daje w niektórych sytuacjach znaczący zysk kilku znaków (jeśli tylko dymek pozwoli na ich wyświetlenie)



Elczupekabra! Jestem świeżo po Mistrzostwach Polski w PES6, dziś w nocy niniejszy numer PE zostanie oddany do druku, a ja muszę jeszcze machnąć relację z warszawskiej imprezy - popłynę chyba na fali entuzjazmu, który udzielił się wszystkim uczestnikom finału. Duże centra handlowe to doskonałe miejsce na zawody tego typu - można skoczyć do punktu gastronomicznego piętro wyżej, porobić głupie miny do "normalnych" zwiedzających, a humor po porażce poprawić sobie zakupami w jednym z kilkudziesięciu sklepów;) Poza MP odbył się też turniej Pro Evo 5 na Extreme Party, a piłkarska Polska z zapartym tchem śledziła, jak natchnął naszych grajków Leo Beenhaker. Otóż - nie natchnął. Na przeciwległym biegunie nastrojów znajduje się za to nasza koszykarska reprezentacja, która pod wodzą Andreja Urlepa dokonuje istnych cudów w eliminacjach do Mistrzostw Europy. I tym pozytywnym akcentem kończę, zapraszając do obszernej relacji z MP - działo się sporo, a takiej rzezi faworytów nie pamiętają najwięksi górale! □ [koso]

KONTAKT koso@psxextreme.pl, (listy z dopiskiem "KĄCIK SPORTOWY")



EXTREME PARTY 5

TURNIEJ PES5



Sprawozdanie z samego Extreme Party znajdziecie w innej części PE, tu zaś skupię się na tym, co działo się podczas turnieju PES5. Zawody odbywały się na ostatnim piętrze Transformatora, piętrze zdecydowanie najgorętszym - również z uwagi na emocje, ale przede wszystkim dawała się we znaki temperatura. Pomieszczenie było dość wąskie, stąd decyzje o ograniczonej liczbie przebywających w nim osób (grający plus ewentualnie paru kibiców). Imprezę w brawurowy sposób poprowadził GOPA (wielkie dzięki, stary), który sporządził rozpiskę na potężnym kawałku kartonu z podziałami na godziny, w których odbędą się poszczególne spotkania - ciekawy pomysł i przynajmniej każdy Grecz z góry wiedział, kiedy ma się stawić na pięterku. Niestety, z uwagi na formułę EP wiele osób zapisało się na zasadzie "a co mi tam", by potem olać sprawę. Dotyczy to także Kallego, Kallego 1, Kallego 2 i Kallego 3 (kolejne cyferki oznaczają kumpli Kallego), z których ostatecznie w zawodach nie wziął udziału żaden). Z uwagi na powyższe pierwsza runda stanowiła swoisty odsiew zawodników niedzielnych i tych, którzy "zapomnieli" stawić się w umówionym czasie. Posypały się walkowery i wysokie wyniki. Jako że wielu grających również i potem olewała sprawę (tudzież kończyła pod płotem w dziwnej pozycji lub zapomniała się w pobliżu innych atrakcji EP), pojawił się pomysł "drugiego życia" - ci, którzy odpadli, mogli zagrać ponownie, zastępując osoby, którym nie chciało się przyjść. Jak widać, turniej był raczej imprezą towarzyską niż poważnymi zawodami, stąd można sobie było pozwolić na testowanie takich niespotykanych dotąd rozwiązań. Sam system rozgrywek wyłącznie pucharowy, był zupełnym unikatem, podobnie jak 5-osobowa grupa finałowa, gdzie rozstrzygnęły się losy turnieju. Oto i końcowa klasyfikacja:

1. Sedo
2. Beethoven
3. Macieq
4. Eelek
5. Arek Lode



Sado dostał prawdopodobnie walizkę PS2, Dual Shocka 2, grę PES, koszulkę i pilota DVD, Beethoven chyba gry Armored Core i Harvest Fishing oraz soundtrack z Virtua Fighter 3, a Macieq podobno Dynasty Warriors 4 Empires. Ale pewien niczego nie jestem, bo jak powiedział Ścierа: "Były chyba mała odstępstwa od opisu i zwycięzcom dawałem to, co mi się pod rękę nawinęło"). Turniej na Extreme Party 5 nie był więc typowo rankingową imprezą, ale mam nadzieję, że uczestnicy dobrze się bawili - była to zresztą jedna z ostatnich okazji do sprawdzenia się przed warszawskim finałem Mistrzostw Polski. [koso]

ROZKŁAD JAZDY PRO EVO

Więcej informacji o turniejach znajdziecie na naszym forum internetowym (www.psxextreme.info, dział Kącik Sportowy - PES/WE)

Nazwa: Turniej PES5 w Toruniu
Termin: 8 października
Miejsce: Toruń, pub Quattro
Wpisowe: 10 zł
Kontakt: www.polystation.pl

Nazwa: Mistrzostwa Wielkopolski w Pro Evolution Soccer 5
Termin: 23 września, godz. 10
Miejsce: Trzcianka k. Piły, hala widowiskowo-sportowa (sala konferencyjna)
Wpisowe: 10 zł
Reguły: gramy na PlayStation 2 i PC (max. 6 stanowisk), limit zgłoszeń 80 osób, formy losowe, można mieć kartę pamięci z ustawieniami, prosimy o zabranie własnych padów
Zapisy: SMS-em na nr 602 833 684 (w treści imię, nazwisko i drużyna) lub mailem: zoe33@o2.pl
Kontekst: nr tel. 602 833 684, mail: zoe33@o2.pl lub tel. (067)2165 188

Eliminacje

Tegoroczny finał był poprzedzony eliminacjami w 6 miastach Polski - Warszawie, Katowicach, Krakowie, Szczecinie, Wrocławiu i Poznaniu. To na pewno lepszy system niż ten ubiegłoroczny, gdy impreza była tylko jedna (ta finałowa), a poprzedziły ją zapisy poprzez stronę internetową, przez co na zawody załapało się mnóstwo przypadkowych osób. W każdym z turniejów eliminacyjnych mogło wystąpić 120 osób, co i tak okazało się liczbą zbyt małą, bowiem chętnych było za każdym razem znacznie więcej. Zapisy formalnie zaczynały się o godz. 10, ewentualnie wcześniej, jeśli wyraził na to zgodę gospodarz obiektu. Już na warszawskim turnieju pojawiły się pierwsze tarcia - kolejka ustawiła się grubo przed 9, więc nie było sensu czekać i listę uczestników sporządzono wcześniej. Spotkało się to z niezadowoleniem wśród tych, którzy na miejsce imprezy dotarli później. Prawdziwy skandal miał jednak miejsce później - jego bohaterem była osoba ze Sceny PES, którą CD Projekt zaprosił do pomocy przy organizacji. Sam brał udział w turnieju i postanowił załatwić sobie awans przekonując ostatniego rywala do podłożenie się - ten na to przystał, przy stanie 2:1 strzelając sobie samobója, a ze zdobycie drugiego mu nie wyszło (nie trafił w bramkę), nic nie wciskając na padzie pozwolił strzelić rywalowi. Żałosne zachowanie, zresztą nie pierwsze tego typu owego koleżki - mamy nadzieję, że organizatorzy już nigdy go o "pomoc" nie poproszą. Wymienianie ksywy sobie podaruję, zainteresowani wiedzą o kogo chodzi. Oszustów i kretynów trzeba tępić.

Kolejne runda eliminacji została rozegrana w Katowicach. Tu z kolei organizatorzy postanowili zgodnie z umową zacząć zapisy o 10, ale nieprzebrane tłumy ludzi uniemożliwiły stworzenie kolejki. Konieczne było losowanie, które z jednej strony było najsprawiedliwszym sposobem rozwiązania sytuacji, z drugiej jednak mocno zdenerwowało ludzi, którzy koczowali pod Empikiem od 6 rano (i trudno im się dziwić). Absolutnie zarządzili goście, którzy na Śląsk przyjechali z Krakowa... rowerami! Niesamowitych wycieczek było zresztą więcej - legendą obrósł koleś, który do stolicy Małopolski zawitał z Olsztyna po nocce w pracy, pewna ekipa jeździła też na wszystkie eliminacje, bo nie udawało jej się wyjść z grupy. Począwszy od trzeciego turnieju w Krakowie organizacja już nie szwankowała - zapisy odbywały się wcześniej, a Gracze zadziwiająco łatwo dawali się ustawiać w układ przypominający kolejkę. Zawody były rozgrywane w Empikach lub, jeśli sklepy znajdowały się w centrach handlowych, galeriach owych centrów. To drugie rozwiązanie było znacznie bardziej funkcjonalne, o czym przekonaliśmy się w Poznaniu. Tu rozgrywki miały się pierwotnie odbyć na tarasie od strony Placu Wolności, jednak złe aura i problemy techniczne sprawiły, że przeniesiono je do środka. A ze poznański Empik to wyjątkowo ciasne miejsce, poupychane między regałami stanowiska mocno uprzykrzyły życie normalnym kupującym. Jeden był wyjątkowo zbulwersowany - dopominał się o księgę skarg i wniosków, a potem chciał rozmawiać z kierownikiem,)

Do warszawskiego finału awansowało po 16 zawodników z każdych eliminacji - wystarczyło więc wyjść z grupy, a następnie wygrać mecz 1/16 finału, by cieszyć się awansem do elitarnego grona. Na zwycięzców każdej z rund eliminacyjnych czekała konsolka PSP, było więc o co walczyć. W sumie na 6 turniejach zagościło ponad 1000 osób (uczestników i kibiców), co było doskonałą promocją naszej ukochanej rozrywki. Wielu przechodniów interesowało się "w co to te chłopaki grają", a wielu po paru chwilach wpatrywania się w telewizory wypytywało pracowników Empików o Pro Evo. Oto zwycięzcy eliminacji:

Warszawa: Margiel
Katowice: Seba Fijałkowski
Kraków: Bogee
Szczecin: Łukasz Łapieś
Wrocław: Łukasz_198
Poznań: Serek

Finał - rzeź faworytów



Efektowny widok z drugiego poziomu Blue City na stanowiska turniejowe. Pojawiły się plany, by zwycięzcę wrzucić do sadzawki, ale ochrona czuwała.)

9 września, centrum handlowe Blue City, miejscówka przy fontannie - tak prezentowała się arena finałowych zmagań, które miały wyłonić największego

FINAŁ MISTRZOSTW POLSKI W PRO EVOLUTION SOCCER 5

kozaka PES5, osobę która będzie reprezentowała nasze barwy na Mistrzostwach Europy w Irlandii. Niestety, przez ostatni rok Konami chyba znielubiło nasz kraj. Rok temu na ME pojechali obaj nasi finaliści, Seba Fijałkowski i Esiek, a ten drugi został mistrzem kontynentu. Japońska firma "nagrodziła" nas jednym miejscem na tegorocznych Mistrzostwach. Cóż, należy się z tym pogodzić, a nawet wyciągnąć pozytywne wnioski - na przykład taki, że mecz o pierwsze miejsce na MP nie był już sprawą prestiżu, a toczył się o naprawdę dużą stawkę.

Już na wstępie zaskoczenie - na zawody nie przyjechało ok. 30 zawodników. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, iż wszyscy oni wywalczyli awans w eliminacjach i potwierdzili mailowo uczestnictwo w finale (!). Pewnie, że zdarzają się przypadki losowe, choć zapewne większość nieobecnych po prostu olała sprawę - "bo po co jechać, skoro i tak nie wygram". Cóż. W obliczu powyższego trzeba było przemodelować system rozgrywek, ale dla równego rachunku (odpowiednia ilość osób w grupach) należało dokooptować parę osób. Tym samym dla kilku Graczy otworzyła się okazja do zagrania w finale, nawet jeśli nie awansowali z eliminacji - wystarczyło przebywać w Blue City w odpowiednim czasie ;). Podczas gdy blisko 100 Graczy rywalizowało w grupach, kibice mogli pograć w betę Pro Evo 6 zapuszczoną na dużym LCD.



Zmagania w grupach były pozbawione niespodzianek, ale o te byłoby raczej trudno z uwagi na system - do 1/32 finału przechodziło dwóch Graczy plus część osób z trzecich miejsc (liczył się bilans). Zwracałe uwagę słabsze dyspozycja zeszłorocznego Mistrza Polski Sebę Fijałkowskiego - w swojej grupie dwa spotkania rozstrzygnął jedną bramką, a jedno zremisował. Pierwszy szczebel drabinki pucharowej przyniósł pierwszą wielką sensację - odpadł Sadol Warszawiak, który przez ostatnie miesiące nie pozostawiał na turniejach rywalom większych złudzeń, uległ Szelągowi 2:3, mimo że prowadził 2:0. Chwile roztargnienia, ambicja przeciwnika i tym samym do Irlandii nie pojedzie Gracz, który zdaniem większości Sceny najbardziej na to zasłużył. Z Szelągiem odpadłem również ja, już w 1/16 finału (wcześniej graliśmy razem w grupie, z której wyszedłem na pierwszym miejscu), choć z mojego wyniku jestem zadowolony - tydzień poprzedzający MP spędziłem na zabawie z betą PES6 i zdążyłem wyrobić sobie zupełnie nowe nawyki (gra w obronie, strzały). 1/16 finału nie była jednak na pewno szczytem marzeń kilku innych zawodników, w tym Aro. W grupie gromił wszystkich (kolejno 6:1, 7:0, 6:0), osiro pojechał też na początku pucharówki (7:1), jednak na drodze do awansu do grona 16 najlepszych Graczy stanął mu Boreczek (aka Wory). Gość grał świetnie w obronie, nie tracił piłek w ataku i wygrał jak najbardziej zasłużenie 1:0. Był zresztą objawieniem Mistrzostw, ostatecznie zajmując 4. miejsce.

Kolejne sensacyjne rozstrzygnięcia miały miejsce w 1/8 finału. Odpadli ubiegłoroczni finaliści MP i uczestnicy ME! Seba Fijałkowski nie dał rady Margielowi (1:3), a Esiek, Mistrz Europy'05, uległ Filo (0:1). Gorycz lidera Gałka Teamu była tym większa, że dzień później wygrał nieźle obsadzony turniej w Strzelcach Opolskich, więc wcale nie był w złej formie. W tym momencie



wydawało się, że turniej zakończy się wielką niespodzianką. Dramatyczne spotkania obserwowaliśmy w ćwierćfinałach. Filo po wymianie ciosów wygrał z Margielem 4:3, jeszcze większe emocje mieliśmy w starciu Szostaka z Binkiem. Obaj panowie dwukrotnie eksplodowali z radości po swoich golach, tyle że... obie zostały zdobyte ze spalonego! Końcówki tego meczu nie powstydziłby się Alfred Hitchcock. Szostak nie gonił piłki, która wydawała się wychodzić na aut, ale Binek zdążył ją dopaść, co po chwili okazało się jednak gwoździem do jego trumny. Szostak przejął tutbolówkę i już w doliczonym czasie gry zdobył gola na 1:0! Półfinały również były niezwykle emocjonujące - Szostak pokonał 1:0 Boreczka, a Bogee w dogrywce udowodnił swą wyższość nad Filo. W meczu o trzecie miejsce Filo wygrał z Boreczkiem 1:0.

I wreszcie wielki finał i walka o jedyne polskie miejsce w ME - Bogee vs. Szostak. Oboje szybko zdobywają po golu, wynik 1:1 utrzymuje się do końca meczu. Dogrywka. Szostak zdobywa gola, a jako że obowiązuje zasada srebrnego gola, koniec pierwszej połowy dogrywki oznacza jego zwycięstwo! Zwycięstwo zasłużone, bo w przekroju całego turnieju wykazał się odpornością na stres (począwszy od 1/16 finału wszystkie mecze wygrywał jedną bramką, a raz zwyciężył w karnych), a ponadto grał konsekwentnie i stwarzał pod bramką przeciwnika sporo "setek". Czołowa trójka zgarnęła medale, kilka tantów, a Szostak dodatkowo okazały puchar. Warto dodać, że to kolejny po Sebie Fijałkowskim Mistrz Polski z Szostak Clanu - zatem wszystko zostaje w rodzinie ;). Ostateczna klasyfikacja:

1. Szostek
2. Bogee
3. Filo
4. Boreczek



Najlepsi zawodnicy w PES5 w Polsce - Filo, Bogee i Szostak

Jak ocenić cały cykl turniejów w PES5? Na pewno pozytywnie jako doskonałą promocję nie tylko gry, ale i turniejowej formuły, gdzie Grecze są do siebie przyjaźnie nastawieni i nie ma mowy o jakichś chamskich zachowaniach. Od strony organizacyjnej kilka rzeczy na pewno warto poprawić, ale biorąc pod uwagę tłumy walące na eliminacje, i tak wypadło to naprawdę dobrze. Szostakowi gratulujemy i życzymy życiowej formy na Irlandzkim Euro, a wszystkim uczestnikom Mistrzostw dziękujemy za udział w imprezie. Do zobaczenia na kolejnych turniejach! [koso]

Wywiad ze zwycięzcą Mistrzostw Polski w PES5 - Szostakiem



Szostak i Bogee w trakcie finałowego pojedynku. Skupione miny, spocone pachy i inne zjawiska świadczące o skupieniu included

Koso: Opowiedz o taktyce swojej drużyny - Brazylii. Jak grasz w obronie, w jaki sposób tubylez przeprowadzać akcje i kto jest w Twojej drużynie największym kozakiem?

Szostak: Gram ustawieniem 4-3-3 - jest to bardzo ofensywne taktyka, ale w obronie też potrafię grać (bardzo dużo gram na super cancelu). Największym kozakiem w mojej drużynie jest na pewno Adriano, ale to nie on jest moim ulubionym zawodnikiem - moje ulubione postaci w brazylijskiej jedenastce to Roberto Carlos i Ronaldo.

Koso: W turnieju wykazałeś żelazne nerwy - w pucherówce wygrałeś jeden z meczów po rzutach karnych, a wiele spotkań rozstrzygnąłeś jedną bramką, często w samej końcówce spotkania.

Szostak. Moim założeniem na każdy mecz jest grać do samego końca, ponieważ należy walczyć dopóki sędzia nie gwizdnie po raz ostatni. Całe szczęście, że tak grałem. Szostak, Brat nawet nazwał mnie "doktorem Szostekiem" ze względu na konsekwentną grę.

Koso: Jesteś jednym z niewielu Greczy, którzy podczas meczu zakładają słuchawki i próbują się odciąć od hałasu i otoczenia. Zdradź nam, czego wówczas słuchasz.

Szostak. Przy ulubionej muzyce potrafię się lepiej skupić, a słucham dwóch piosenek na zmianę - DJ Tiesto - "Adagio for strings" i Blank&Jones - "Mind of wonderful". To bardzo mi pomaga, ponieważ nie słyszę hałasu, który panuje dookoła.

Koso: Na turnieje jeździsz z rodzicami - ich wsparcie pomaga Ci skupić się na turnieju, czy po prostu wolę nie puszczać Cię nigdzie samego:)?

Szostek. Co do rodziców, to raczej to pierwsze. Ich wsparcie bardzo mi pomaga, bo to oni najbardziej wierzą w mój sukces, podobnie jak moja dziewczyna. I tutaj bardzo chciałbym podziękować rodzicom, że zawsze są przy mnie na turniejach. To jest coś wspaniałego, po prostu nie da się tego opisać.

Koso: Jak Ci się podobał turniej od strony organizacyjnej?

Szostek: Turniej został przeprowadzony bez żadnych zawiłości i problemów. Cała ekipa organizatorów: Czares, Zed, Aro i DJ dawali radę. Naprawdę nie było na co narzekać.

Koso: Jak oceniasz PES5 po roku grania? Zaliczasz się do tych, co narzekają, czy raczej jesteś entuzjastą tej części?

Szostek: PES5 kontra inne PES-y - trudno jest to ocenić. Każda część tej serii jest całkiem inna. PES4 był dla mnie spoko, ponieważ tam właśnie narodziło się "3xSzostak" (Szostak style).

Koso: Wypytałeś już Eśka i Sebę Fijałkowskiego, jak się gra i wygrywa na Mistrzostwach Europy:)?

Szostek: Od Eśka nie dowiedziałem się zbyt wiele, ale Seba Fijałkowski jest z mojego klanu i grem z nim na co dzień, więc sporo od niego słyszałem. Na pewno postaram się godnie reprezentować nasz kraj na ME w Irlandii. Jestem dobrej myśli. Na koniec chciałbym gorąco pozdrowić wszystkich znajomych!

Kącik WYŚCIGOWY 90



Cześć Extreme Party jak zawsze udane Klimat lokalu, w którym miałem przyjemność prowadzić kolejny juz turniej wyścigowy w moim szarym zyciu, był nie do opisania. Rządził gostek (chyba właściciel), który obok naszych stanowisk turniejowych wchodził sobie na pierwsze i drugie piętro - najnormalniej po ścianie, bez zabezpieczeń Kto nie był, niech żałuje Relacja z turnieju obok Co poza tym? Nowe czasy, nowe opisy i rozwiązanie konkursów Ponadto mam propozycję – pomysł turnieju Forzy upadł, więc moze zrobimy turniej Tourist Trophy? Upomina się o niego coraz więcej osób Czekam na Wasze opinie A teraz się juz zegnam, do przeczytania za miesiąc [gamera]



KONTAKT: gamera@ga2.pl, tel. kom. 0603 564-172, gadu-gadu 430614
listy na adres: Mirosław Grabe, ul. Poderewskiego 1b/22, 41-710 Ruda Śląska 10

FOTKI z GT4



Wojtek Mykietyn (Skomielna Biała) - ota zwycięzca w tym miesiącu Dlaczego wygrał? Powinienem coś napisać, ale nie mam pojęcia co nas tak naprawdę urzekło. Po prostu spodobało się nam to - co podesłał i to właśnie wybraliśmy jako materiał do "Kącika " Gratulujemy

ZNAJDŹ RÓŻNICE - rozwiązanie

Tak zablokowanej komórki jeszcze nie miałem Prawie każdy SMS z prawidłowym rozwiązaniem podzielony był na trzy lub cztery wiadomości Rekord jednego dnia to 263 SMS-y Palec mi się nagrzewał od naciskania klawiszy, by to wszystko przejrzeć, pokasować i zrobić miejsca na nowe wiadomości Konkurs nie był trudny i mogłam się tego domyślić, więc na przyszłość przy takiej zabawie wybierzemy opcję z mailem Nagrodę skasował Bartłomiej Cichy z Rzeszowa, któremu gratuluję Prawidłowa odpowiedzi były następujące:

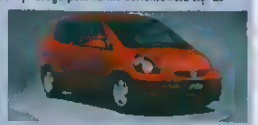
* -chodnik w prawym dolnym rogu zdjęcia,
* -lusterko samochodu,
* -metalowa krata z lewej strony zdjęcia,
* -poprzeczka w zderzaku auta,
* -murak (kurtyna) z lewej strony obok kobiety

Honda Fit W '01

GT4

opracował Damian Lancerz z Tarnowskich Gór

Bolskie autko, które po przeróbkach gorezowych da się wykorzystać na torze Samochód podsyłam tylko z jednego powodu jeżdzi nim moja dziewczyna (oczywiście w GT) i dlatego udało mi się go ustawić za jej plecami, by coś się nim dało zrobić z konkurencją Najzabawniejsze, że moja druga połowa nie zorientowała się, że samochód stał się troszkę „dynamiczniejszy" przez to ustawienia (zabija mnie, jak to przeczyta) [Gamera masz przerąbane hehe]



W sklepie znajdujemy się w:	Sports Medium (S2) Tires		
Racing Exhaust			
Sports Racing Chip	Suspension Spring Rate 7.0 / 5.5	Downforce N/A	3rd 1.009 4th 0.787 5th 0.643 6th 0.549
Part Polish	-Ride Height-		
Engine Balancing	108 / 114	Driving Aids	
Turbine Kit	Shock (Bound)	ASM Oversteer 0	Final 5.279
Stage 2	5 / 3	ASM Understeer 0	Auto Set 10
Racing Brakes	Shock (Rebound) 6 / 4	TCS Controller 3	Ballast
Brakes Balance	Camber Angle		Weight 0
Controller	2.2 / 0.9	Brake Balance	-Location 0
Racing Suspension	-Toe Angle 0 / 0	Controller	
Full Customize	Stabilizers 5 / 4	-Brakes 6 / 6	
Transmission			
Triple-plate Clutch	LSD	Transmission	
Racing Flywheel	Initial 16	Gear Ratio's	
Full Customize	Accel. 29	1st 1.934	
LSD	-Decel. 9	2nd. 1.352	

TELEXTREME

Prawidłowa odpowiedz na zamieszczone w poprzednim miesiącu pytanie: Toyota. Jako że większość zasugerowała się otwieranymi drzwiami, odpowiedzi w prawie 100% były prawidłowe. Nagrodę otrzymuje Rafał Gawlik z Wrocławia. Zobaczymy, czy teraz dacie radę - coś czuję, że trochę sobie tego wozu poszukacie.

Pytanie:

JAKA TO MARKA SAMOCHODU (ZDJĘCIE POCHODZI Z GRAN TURISMO 4)?



Termin: do 2 października 2006 r.

TURNIEJ EXTREME PARTY 5 — GRAN TURISMO 4 THE REAL DRIVING SIMULATOR

Tak jak zapowiadalismy, na tegorocznym zlocie Graczy zorganizowaliśmy turniej GT4 Już na wstępie wielkie dzięki dla Krzyśka (wszystkiego najlepszego z okazji ślubu), Rafała i Piotrka z Bykowiny, którzy pomagali mi, by wszystko odbyło się bez zakłóceń W turnieju wystartowało ok 30 zawodników Zabrakło niestety wielokrotnego Mistrza Polski Artura Calasa, jednak poziom prezentowany przez Graczy w fazie pucharowej nie ustępował temu z ostatniego turnieju domowego i można mieć nadzieję, że gdy stary mistrz odejdzie na emeryturę, będzie miał godnych następców

Zawodnicy zostali rozdzieleni na cztery grupy, a o tym, kto gdzie trafił, decydowała kolejność podczas zapisów przed turniejem O zwycięstwie decydowało najlepsze okrążenie

Grupa 1
Jazda odbywała się na: Suzuka Circuit East Course
Samochodem: BMW Z4 03
Z grupy wyszli: Dariusz Pluta z czasem 0,58,992 i Tomasz Wybraniec z czasem 1,02,068

Grupa 2
Jazda odbywała się na: Grand Valley East Section
Samochodem: Jaguar S-Type R'02
Z grupy wyszli: Tomasz Niemiec z czasem 1,12,833 i Arkadiusz Loda z czasem 1,13,357

Grupa 3
Jazda odbywała się na: Seoul Central
Samochodem: Ford RS 200 84
Z grupy wyszli: Mariusz Łataś z czasem 0,59,440 i Grzegorz Naryński z czasem 1,00,995

Grupa 4
Jazda odbywała się na: Clubman Stage R5
Samochodem: Hyundai Clix'01
Z grupy wyszli: Mateusz Chruścik z czasem 1,01,330 i Mateusz Mac z czasem 1,01,724

ĆWIERĆFINAŁY:

1 PARA
Dariusz Pluta i Arkadiusz Loda
Jazda odbywała się na: ICE Arena
Samochodem: Peugeot 206 Rally Car 99
Zwyciężył: Dariusz Pluta z czasem 0,51,817

2 PARA
Tomasz Niemiec i Grzegorz Naryński
Jazda odbywała się na: Swiss Alps
Samochodem: Peugeot 206 Rally Car'99
Zwyciężył: Tomasz Niemiec z czasem 1,35,832

3 PARA
Mariusz Łataś i Mateusz Mac
Jazda odbywała się na: Cathedral Rocks Trial II
Samochodem: Peugeot 206 Rally Car 99
Zwyciężył: Mateusz Mac z czasem 1,09,687

4 PARA
Mateusz Chruścik i Tomasz Wybraniec
Jazda odbywała się na: Chamonix
Samochodem: Peugeot 206 Rally Car'99
Zwyciężył: Mateusz Chruścik przez dyskwalifikację przeciwnika

PÓŁFINAŁY:

PARA 1
Dariusz Pluta i Mateusz Mac
Jazda odbywała się na: Tokyo R246
Samochodem: Toyota Woodona Tom's Supra (JGTC)'03
Zwyciężył. Dariusz Pluta z czasem 1,30,437

PARA 2
Tomasz Niemiec i Mateusz Chruścik
Jazda odbywała się na: Deep Forest Raceway
Samochodem: Dodge Viper GTSR Concept 00
Zwyciężył: Tomasz Niemiec z czasem 1,21,619

WALKA O 3 MIEJSCE:

Mateusz Mac i Mateusz Chruścik
Jazda odbywała się na: Laguna Seca Raceway
Samochodem: Honda Takata Doma NSX (JGTC) 03
Zwyciężył: Mateusz Mac z czasem 1,22,339

FINAŁ:

Dariusz Pluta i Tomasz Niemiec
Jazda odbywała się na: Nurburgring Nordschlaife
Samochodem: AMG Mercedes 190E 2.5-16 Evolution II Touring Car 92
Zwyciężył. Dariusz Pluta z czasem 6,36,322

Kolejność więc przedstawiała się następująco
1) Dariusz Pluta
2) Tomasz Niemiec
3) Mateusz Mac
4) Mateusz Chruścik



Od lewej stoją: Tomasz Niemiec, Dariusz Pluta i Mateusz Mac

Oto wyniki mini-turniejów zorganizowanych na EP5 przez MartineZa

Forza Motorsport
1. Gruby z Krakowa;
2. Hauwa z Sosnowca;
3. Wiśnia z Żor

Burnout Revanga (tryb Crash)
1. Gruby z Krakowa;]
2. Mamut;
3. Bartosz Kania z Katowic & Krulik



CHECKPOINT



NAJLEPSZE CZASY PAŹDZIERNIKA

TESTY

0 400m
0 07 289 Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego
0 1000m
0 13 000 Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego

CITY COURSES

Seoul Central
0 38.207 Piotr Borkowski z Sosnowca
Tokyo Route 246
1 05 742 Janusz Jorczyl z Bielska Białej
Hong Kong
0 59 002 Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Clubman Stage Route 5
0 31 607 Piotr Borkowski z Sosnowca
Special Stage Route 5
0 54 023 Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego
New York
1 08 11 Bartłomiej Nawrot z Wolkromina
Seattle Circuit
1 06 735 Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Cote d'Azur
1 09 819 Piotr Borkowski z Sosnowca
George V Paris
1 01 646 Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Citta di Arte
1 07 198 Janusz Jorczyl z Bielska Białej
Costa Di Almafi
1.19 449 Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego

WORLD CIRCUITS

Tsukuba
0 38 411 Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Fuji Speedway '80s
0 51 690 Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Fuji Speedway '90s
0.54 973 Piotr Borkowski z Sosnowca
Infineon Raceway Sports Car Course
1 02 124 Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Infineon Raceway Stock Car Course
0 48 905 Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Laguna Seca Raceway
1 00 732 Piotr Borkowski z Sosnowca
Twin Ring Motegi Road Course
1 19 181 Piotr Borkowski z Sosnowca
Twin Ring Motegi Super Speedway
0 22 099 Piotr Borkowski z Sosnowca
Twsa Ring Motegi West Short Course
0 22 636 Piotr Borkowski z Sosnowca
Twin Ring Motegi East Short Course
0 57 199 Piotr Borkowski z Sosnowca
Suzuka Circuit
1 23 720 Piotr Borkowski z Sosnowca
Suzuka Circuit East Course
0 33 487 Piotr Borkowski z Sosnowca
Suzuka Circuit West Course
0 53 123 Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Fuji Speedway 2005
1 11.115 Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Fuji Speedway 2005 GT
1 07 025 Piotr Borkowski z Sosnowca
Tsukuba Circuit Wet
0 47 002 Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Nürburgring Nordschlaufe
4 58 438 Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Circuit de la Sarthe 1
2 40 009 Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Circuit de la Sarthe 2
2 38 003 Grzegorz Dzierla z Ostrowa Wielkopolskiego

DIRT & SNOW

Cathedral Rocks Trail 2
0.57 025 Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Cathedral Rocks Trail 1
1 33 189 Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Tahiti Maze
1 40 391- Grzegorz Dzierla z Ostrowa Wielkopolskiego
Grand Canyon
2 06 336 Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Ice Arena
0 40 312 Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego

GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR

Chamonix
1 50 614 Grzegorz Dzierla z Ostrowa Wielkopalskiego
Swiss Alps
1 21 895 Grzegorz Dzierla z Ostrowa Wielkopalskiego

ORIGINAL CIRCUITS

High Speed Ring
0 450612 Piotr Borkowski z Sosnowca
Midfield Raceway
0 49 299 Piotr Borkowski z Sosnowca
Grand Valley East Section
0 43 637 Piotr Borkowski z Sosnowca
Grand Valley Speedway
1 18 870 Piotr Borkowski z Sosnowca
Deep Forest Raceway
0 51 368 Piotr Borkowski z Sosnowca
Trial Mountain
0 59 506 Piotr Borkowski z Sosnowca
El Capitan
1 10 136 Piotr Borkowski z Sosnowca
Autumn Ring Mini
0 26 779 Piotr Borkowski z Sosnowca
Autumn Ring
0 55 223 Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Apricot Hill
0 54 921 Janusz Piątocki z Mińska Mazowieckiego

MISC. TRACKS

Beginner
R15 841- Grzegorz Dzierla z Ostrowa Wielkopolskiego
Motorland
0 29 426 Piotr Borkowski z Sosnowca
Test Course
1 18 125- Adrian Wolchowiecki z Mińska Mazowieckiego

FORZA MOTORSPORT



TSUKUBA- 0 53 451
Marcin 'Diespinne" Pająk ze Skawiny
BLUE MOUNTAIN RACEWAY 2 03 001
Marcin Kosmalski z Warszawy
BLUE MOUNTAIN RACEWAY II 2 03 001
Arkadiusz Ficyk z Myszkowa
SILVERSTONE 1 48 917
Marcin 'Diespinne" Pająk ze Skawiny
ROAD ATLANTA 1 22 242
Marcin 'Diespinne' Pająk ze Skawiny
RIO DE JANEIRO- 1 49 743
Piotr „Gorek Skomiaczny z Warszawy
SUNSET PENINSULA INFIELD- 1 27 432
Marcin Lorek z Katowic
LAGUNA SECA 1 27 112
Marcin Kosmalski z Warszawy
ALPINE RING- 1 13 209
Marcin Kosmalski z Warszawy
TOKYO 1 35 007
Jarzy Kacperek z Dąbrowy Górniczej
ROAD AMERICA 2 06 114
Arkadiusz Ficyk z Myszkowa
NEW YORK- 2 16 503
Marcin "Diespinne" Pająk ze Skawiny
MAPLE VALLEY 1 33 003
Adam Goszkowski z Zabrza
NURBURGRING 8 43 009
Jarzy Kacperek z Dąbrowy Górniczej

BMW M Coupe '98

GT4 GRAN TURISMO

opracował Damian Lancierz z Tarnowskich Gór

Czy trzeba zachwalać to auto? Chyba nie „Kupero", o której marzą wszyscy zwolennicy marki samochodowej w której "barwach" ściga się nasz rodak w F1. Autko potrzebuje dość twardej i stanowczej ręki, gdyż w łapskach nowicjusza może szybko znaczyć dla jazdy. Ustawienia należą do agresywnych, więc uwaga, co robicie.

Racing Exhaust
Sports Racing Chip
NA Stage 3 Tuning
Medium (S2) Tires
Port Polish
Engine Balancing
Racing Brakes
Brake Balance Controller
Racing Suspension
Full Customize Transmission
Triple-plate Clutch
Racing Flywheel
Carbon Driveshaft
Full Customize LSD
Stage 2 Weight Reduction
Rigidity Refresher

Suspension
-Spring Rate- 11 2 / 9 2

-Ride Height- RR / 96
-Shock (Bound) 7 / 7
-Shock (Rebound) B / 6
-Camber Angle 2 S / 0 B
-Toe Angle 0 / 1
-Stabilizers 4 / 3

LSD
-Initial 17
-Accel. 3B
-Decel 7

Downforce
-N/A

Driving Aids
ASM Oversteer 1
ASM Understeer 0
TCS Controller- S

Brake Balance Controller
-Brakes 9 / 9

Transmission
Gear Ratio's
1st- 4 DB0
2nd- 2 716
3rd- 1.969
4th- 1 499
5th- 1 197
6th- 1 004

Final- 3 000
-Auto 16

Ballast
-Weight 0
-Location -2



Lotus Elise Sport 190' 98

GT4 GRAN TURISMO

opracował Adam Benczkowski z Cieszyna

Zanim przesiądziemy się do naszych wersji tego wyścigowego autka, polecam przetestować 190 tkę. Ustawienia w wąk sześć fabryczne, pozwalają początkującym Greczem poczuć piękno jazdy tym samochodem, poczują przy tym przystawiony ogień spod maski. Kupujemy-

Sports Racing Chip
Sports Hard (S1) Tires
Port Polish
Engine Balancing
Racing Suspension
Triple-plate Clutch
Racing Flywheel
Stiffness
Rigidity Regresher
Weight Reduction Stage 3

Suspension
Spring Rate 9 0 / 12 0

Ride Height 76 / 76
Shock (Bound) 2 / 2
Shock (Rebound) 4 / 4
-Camber Angle- 1 0 / 2 0

Toe Angle 0 / 0
Stabilizers 4 / 6

Downforce
15 / 30
Pozostałe ustawienia pozostają nienaruszone



NEED FOR SPEED UNDERGROUND TUNING



Golf w stylu Muscle Car. Nawet nie spodziewałem się, że można połączyć biały z czarnym na karoserii auta, by mieć w tym jakiś „niepowtarzalny efekt". Pawłowi Domagalskiemu z Raciborza się to udało i to on zwycięża w tym miesiącu w konkursie na najlepszą fotkę z NFS. Gratuluję.

listy



■ Podczas Extreme Party 5 dostałem Żółte Papiery - od życzliwych Czytelników. Opiekunem jest Ścierp, przynajmniej tak tu pisze. Dzięki, hłehłe!

HIV. A zatem wojna się zaczęła! Tfu, buda się zaczęła. Biedne dzieciaki męczą dzielnie do szkoły, zaś skacowani studenci udają, że pilnie słuchają szanownych psorów, pokręconych jajogłowych. Nieźle mnie refleksje, iż współcześni Gracze z reguły zajmują w klasie/auli ostatnie rzędy. Dlaczego? Dzięki technologii Wi-Fi mogą śmiało walczyć np. w Tekken. Dark Resurrection na PSP, nie podejrzewani o to. I nie ma bata - wspaniała to zajawka! A gdyby tak w pobliżu znajdował się hotspot, można by z Netu siorbać ściągi, laseczki, ew. poczytać, co tam nabazgrali na naszym forum. Dobre, hę? No, ale nie każdego to kręci, niech zatem kręci każdego. Czy coś w tym stylu (...) Moja 360-tka wreszcie wróciła na swoje miejsce! Nie zregenerowana, lecz nowa sztuka. Co by nie mówić o Microsofcie, serwis mają super profesjonalny - wystarczy zgłosić problem, a do drzwi przyjedzie kurier (gwarancja door-to-door) i zabierze paczkę (na koszt M$!), po czym odeśle kurierem, rowniez na swój koszt. Sytuacje wkrótce ulegnie dodatkowo poprawie z uwagi na polski launch systemu. Wersja Premium za 1600 zł - cena to bardzo uczciwa. No i Gears of War zaatakuje - już ostrzę sobie nań ząbki. Wracając do tematu, na cześć swojej 360-tki zmontowałem małą bibkę, podczas której wszyscy zainteresowani orzekli zgodnie jak jeden mąż, iż bezprzewodowe joypady i ich funkcjonalność to taki malutki kosmosik. Swoją drogą, gdy zapodałem Condemned (gdy kilka pustych butelek walało się już pod ławą) - część ekipy wymiękła, prosząc o litość. Tak gęstego klimatu nie było już dawno w survival horrorze. Kilkakrotnie musiałem wycierać gacie. Swoje. d(-_-)b Ostatnio przerwałem, z roztargnienia, tradycję nakreślania zwanowanego pozegnania, nadrabiam zatem. Żegna się HIV - achievementowy hunter, lejący ostatnio z "Pink Panther". □

Kontakt: *listy@psxextreme.pl, tel. 0696 131 258, a także listy na adres Redakcji (z dopiskiem "LISTY")*

W tym miesiącu nagrodę otrzymują:

Łukasz Switek, Swidnik
Marcin Polak, Opole

Krzyżówka (PE#107) - rozwiązanie

Prawidłowe wypełnienie krzyżówki umożliwiało odczytanie hasła: EXTREMALNE WAKACJE

Nagrody otrzymują: Paweł Ponikiewski z Bielska-Białej (World Racing 2 na PS2), Adam Hajduczenia z Białegostoku (Cold Fear na Xboxa), Beata Czaplińska z Lublina (Deus EX na PS2), Hoba Paweł z Wałbrzycha (przewodnik Hato 2) i Adam Łuczak z Warszawy (PSP Power Pak).

Konkurs "Wytęż wzrok" (PE#108) - rozwiązanie

Aby udzielić prawidłowej odpowiedzi należało wskazać screen numer 7 (pochodzący z gry Hitman: Blood Money).

Nagrody (3 gry z naszego archiwum) otrzymują Rafał Stróżik z Siemianowic Śląskich, Rafał Mielniczuk z Sulechowa i Natalia Surwiło z Choszczna.

DEBIL MIESIĄCA

"[...] *{HIV: Zachowano oryginalną pisownię}* Witam! Wiesz jak fajnia jest do ciebie pisać? Pisze do ciebie bo czegoś nie rozumiem... Jak to możliwe że niektóre gry są lesze a niektóre gorsze? ci co produkują gorsze gry co nie potrafią stworzyc lepszej czy co? Nie wiem czego tam nie rozumiec ,/ Próbują stworzyc dabrą grafikę, dzwięk i tą resztę ale co nie wychodz im to? To dlaczego innym wychodzi? Bo mają doświadczenie jakieś tam swoje sposoby? Wiesnie tego nie rozumiem i chciałem sie spyta co Ty o tym myśliaz? ???, ???

HIV: Myślę, że powinieneś więcej myśleć!

PÓŁ-KRETYN TYGODNIA

"[...] A mój stary to ma wielką firmę i jak mu pokazałem Xboxa 360, to nie mógł wyjść z podziwu, jak zręcznie manewruję padem. I kazał swoim menadżerom i pracownikom kupić sobie konsole i grać na nich, aby wyrabiali sobie refleks, ambicję, zdolności manualne i inne. Od przyszłego tygodnia mam im pokazać, o co chodzi i jak się ćwiczy palce w Virtua Fighter 4. Kurde, nie sądziłem, że tatko tak się tym przejmie i że tak mu zaimponuję. Aż mi podniósł kieszonkowe o kilka stów. [...]"

Drago, e-mail

Myszaq: Realna historyjka, jak nic! Początkowo nie wierzyłem, że menadżerowie dużego konsorcjum mogą mieć czas na beztroskie pykanie i słuchanie rad nastolatka, a do tego zmuszać pracowników do kupowania określonego sprzętu do rozrywki, ale... Wiesz, ten Virtua Fighter 4 na X360 mnie przekonał. Znasz się na rynku, to i pewnie tego bogatego taty nie zmyśliłeś. Teraz pokaż mu, jak robisz fikołki na dywanie - pewnie mianuje Cię szefem zarządu.

O SZCZĘŚLIWYM PRZEMIENIENIU

"[...] Elo! Piszę do Was, bo chcę Wam opowiedzieć moją historię, jak to zmieniłem się z zatwardziałego PC-towca w WIELKIEGO miłośnika konsoli (obecnie posiadam PS2, ale zamierzam jeszcze kupić PSP, bo odłożyłem trochę hajsu,). A było to tak: mój tata obiecał, że kupi mi i mojemu młodszemu bratu nowy komputer, ale brat rzucił, że *on* woli konsolę. Ja od razu zbeształem tego owłosionego rodzyna (teraz kochanego młodego braciszka), że jak jeszcze raz wypowie słowo konsola, to mu łeb ukręcę. Błagałem tatę, by kupił PC-ta. Jednak w końcu stanęło na konsoli, a ja byłem mocno (żeby oddać nastrój tamtej chwili) wk***iony (lecz teraz dziękuję bratu). Tata kupił konsolę, ponieważ kocha grać w wyścigi samochodowe i po pewnym czasie kupił Gran Turismo 4 (coś mi się zdaje, że konsolę kupił dla tej gry:). Więc ja po pewnym czasie przełamałem się i odstawiłem kompa (mam nadzieję, że na diiuuuuuugo) i włączam go, aby pogadać ze znajomymi na G-G. Teraz szarpię całe dni na PS2, z kumplem przeszliśmy God of War w 2 dni (pozdro dla Siwasa!), najwięcej oczywiście szarpię w PES w ML (oczkolwiek często przychodzą kumple i robimy mini-turnieje i wtedy to są dopiero emocje - gdy wciskają bramę w ostatniej minucie dogrywki). Wymęczyłem też parę innych tytułów: Tekken 4 i 5, NFS U, GTA: SA... Aha, dodam, że ci wszyscy kumple to PC-towcy pełną gębą, ale potrafią przyznać, że konsole też jest fajna (ale oczywiście muszą zawsze dodać, że komputer jest lepszy). Ucieszyłem się trochę, jak Siwaa etwierdził, że gdyby God of War było na PC, to nie odrywałby głowy od monitora (choć jeden błysnął mądrością) (...) Tak trzymać, moim wnukom będę sponsorował Wasze pismo). [...]"

g(L)aca, Doruchów

HIV: Wynika z tego jasno, że konsola łączy pokolenia i jest ponad podziałami, szczególnie politycznymi. Twoi kumple ślinią się na widok God of War i Tekkena, a po powrocie do domu odpalają... zapewne jakąś strategię, RTS-a, bo przecież "Tekken jest fajny, ale tylko na moment;)" Taaaee... trzeba mieć wybujałą wyobraźnię, aby przez lata męczyć się z tym, co się ma, a nie ma się tego, co mieć by się chciało. No, chyba że mają wypasione kompy i szarpią w doomowce - w takim przypadku zwracam honor. Ale że ok. rok konsolowcy będą mogli chodzić z podniesioną głową za sprawą gier II generacji na 360, a i PlayStation 3 może mieć wówczas sporo do zaoferowania. A teraz czekam z wywieszonym ozorem na Gears of War, chwilowo nic więcej nie potrzebuję do szczęścia.

DOŚĆ DOŚWIADCZONY

"[...] Już do Was pisałem ze 3 razy (jeszcze nic nie umieściliście), więc jeszcze raz do Was napiszę. Mam 13 lat, przeszedłem Devil May Cry 3, GTA, Tekken 5, Burnout itd. Jestem Graczem dosyć doświadczonym, lecz jeszcze wszystkiego o życiu nie wiem. Miałem PSX i PS2, ale musiałem sprzedać, bo oszczędzam na PS3 i Wii (mam jeszcze PSP). Mam do Was prośbę: nie do odrzucenia - jak już będziecie "starzy", a ja będę miał ok. 25 lat, to czy będę mógł do Was dołączyć jako "pomagier"? Pewnie będę "Debilem Miesiąca", ale mnie to powiewa. Lubię tworzyć fabuły (pisałem już dalsze części DMC), pisać (ćwiczyłem też pisanie recenzji), rysować (Dantego, Jina, itp.). No więc? [...] ???, e-mail

Myszaq: Spoko, jak będziemy starzy, damy Ci znać. Przypomnisz nam przy okazji, gdzie zostawiliśmy żony, wnuki i dolną część pizam, i po co u licha siedzimy przed tymi dziwnymi, buczącymi pudełkami z plastiku. OK? Na razie twórz fabuły i rysuj. Jina

KOMPUTEROWA...

"[...] W liście "Szkolni zromale" nabąknąłeś) coś o sporze pomiędzy Kalim a Ścierą

LIST MIESIĄCA



ORGAZMÓW WIELE

"[...] Uwaga! Z uwagi na fakt, że list został przesłany drogą elektroniczną, nie nadaje się do spalenia w kominku (...) Witam Szanowną zgi(Red.)akcję... ZGRZESZYŁEM!! Moje wine, moja bardzo wielka wina... Przyznaję się do wszystkiego przez parę miesięcy nie kupowałem Waszego sierściuche (i tym sposobem opublikowanie mojego listu mam z głowy.) Ile zdrowesiek, aby odpokutować swoje winy?

HIV: Przez 3 godziny wpatruj się w dowolna zdjęcie Ścierp.

W związku z nachodzącymi tzw. next-genami i ostatnimi targami nawróciłem się! I znów kupuję PSX Extreme... A to dzięki Big N. Tak, tak... "Łili" - ta konsolka zrobiła na mnie kolosalne wrażenie :) Polechtała mnie po całości, miałem chyba sześć... orgazmów na minutę! Ups, poniosło mnie? Tylko troszeczkę. Kolejna bitwa przed nami. Wszyscy jak zwykle wypowiadają się nt. swoich faworytów, który to system ma lepszą grafikę, który będzie miał lepsze osiągi, fizykę i jakieś takie piardoły, które, prawdę mówiąc, są kwestiami drugoplanowymi. A może i trzeciopłanowymi. Nie wiem, dlaczego większości Graczy, którzy wypowiadają się na torach itp., zależy tylko na grafice...?! Czy oni do reszty oc***li?

H: Pragnę rozstrzygnąć spór dot. tego, który next-gen oferuje najlepszą grafę. Xbox 360 mianowicie - póki co tylko egzystuje, hłehłe! A co pokaże Sony, się okaże wkrótce. Pamiętacie screny The Getaway, publikowane jeszcze przed launchem Czarnuli? No i wszystko jasne.

Wydaje mi się, że konsolą (konsolami) nowej generacji nie będzie Xbox 360, PS3, tylko Wii (kochem tę nazwę!). Nintendo zrobiło coś nowego, wykazało się pomysłowością i chęcią do polepszenia życia nam - Graczom! Żadne takiego zrobiły Sony i Microsoft? Czy potentaci zrobili coś, co moglibyśmy nazwać nową generacją? To, że polepszyli grafikę, wsadzili lepsze procesory? Czy to znaczy, że są konsolami nowej generacji? Czy "no



grafike przyniesie Wam (nem) większą frajdę z grania? Na to pytanie odpowiedzcie sobie sami Bo je już znem odpowiedź, e brzmi one NIE! Kiedyś nie chodziło nam o grafikę tylko o grywalność Wiem, niektórzy powiedzą, że ekończyły się pomysły ne gry I wszystkie, które wychodzą to mniej lub bardziej odgrzewane kotlety A je Wem powiem, że to GÓ**O PRAWDA!!! Nintendo zrobiło krok do przodu, wkrótce zmieni oblicze GIER W przeciwieństwie do Sony i MS które stoją w miejscu, przyciągając nas coraz lepszą grafiką.

H Przeczytaj może relecję z Lipska

Czy mem rację i Wii okaze się super konsolą - tego do końca nie wiem Osobiście zainwestuję w tę konsolę nie tylko z powodu cany, które będzia niższa niż w przypadku innych platform (funduszy mi nie brakuje), ale dlatego, że dzięki Wii, e nie PS3 i Xboxowi 360 wchodzimy w nową generację KONSOLi GIER Dzięki nim będziemy mogli przażyć nie jeden czy dwa orgazmy, lecz nieskończenie wiele! I poczujemy się jak w pewnej reklamie - jak ktoś zupełnia wyjątkowy) Unc aznele iz fantastish druten machen iś habe gruben baben end spermiś kap kap kap! Ajjj, to się wytnie () PS Moze nie znam się na konsolach i fachowej terminologii, ale jestem Graczem i jako Gracz wydeje mi się, że N zrobiło kewał dobrej roboty oby tak dalej! Zeby tylko twórcy gier nie zawedli Pozdrawiam! [..]"

Łukasz 'DrNoob" Świtek, Świdnik

H Gdybym miał zabrać głos w plebiscycie na najbardziej zagorzałego fanboja - głosowałbym na Ciebie bez dwóch zdań Na szczęście z gradu plugawych myśli wylania się głos rozsądku niepewność wahanie Ano właśnie wkrótce się okaze czy Wii podbija świat Nie chcę krakać ale coś mi się zdaje ze, owszem podnieta Wii będzie ogromna, tyle ze po 3 miesiącach Graczom znudzi się machanie kontrolerem i zasiądą w fotelu z



klasycznym joypadem A wtedy zostanie im grafika znacznie odstająca od tej oferowanej przaz PS3 i X360 poczucie niedosytu, wreszcie płacz i zgrzytanie zębów Nie podważam wielkosci Zeldy Mariana Matroide itd , ale Czas pokaze co z tego będzie Co będzie z tego Wii A póki co - nagroda juz do Ciebie jedzie





◄ Michał Janik Michał Janik ▲



■ Ernest Urbański



■ Józef Urbański

dotyczącym użycia terminu gra komputerowa odnośnie State of Emergency 2 No właśnie czym jest gra komputerowe a czym gra wideo (konsolowa)? Dla mnie są to pojęcia bardzo do siebie podobne i nie ma między nimi wyraźnej różnicy, która pozwalałaby na wyraźną i jasną klasyfikację gier

Kali Jak pokazuje przykład Ściery dla niektórych różnica ta jest nad życie istotna Wiesz są oszołomy które obrażają się jak mangę określa się mianem komiksu

Dlaczego? Dlatego, że rynek komputerowy i konsolowy są ze sobą powiązane i napędzają siebie wzajemnie - czy to się komuś podoba, czy nie Jakie przyjąć kryteria podziału? Gry, które wydawane są na konsole, tworzone są ne PC, więc już tutaj widać ten związek Konsole (i odwrotnie PC) coraz bardziej 'udają siebie nawzajem" zarówno pod względem specyfikacji technicznej, jak i akcesoriów Wiem, ze to mocno uproszczone, ale tak jest. Możemy przedeż dokupić do konsolki klawiaturę myche czy podłączyć pendnve'a, a akcesona te kojarzone są głównie z kompami Podobnie jest z kompami, gdzie gramy sobie przy użyciu padziorów, e także możemy przechowywać "sejwy" z konsolki na twerdzielu · oczywiście po zakupie odpowiednich akcesonów możemy tez podłączyć kamerkę Eye Toy i szereg innych zabawek. Związek ewidentnie jest Co zrobić z grą za pośrednictwem Internetu? Taką rozrywkę zapewniają nam przecież konsole i PieCe Dalej - co zrobić z grami, które wydawane są zarówno na PC, jak i konsolki? Gdzie je zakwalifikować? Sprawa nie jest również jasna w przypadku emulatorów Gry, które kiedyś zapewniały rozrywkę na konsolach, dziś odpalamy na domowych PieCykach Są to te same gry, więc jak dokonać ich podziału?

Kali Gadkę o upodabnianiu się sprzętów choć mającą pokrycie w rzeczywistości można tutaj sobie darować Za to celnie uderzyłeś pod koniec, w kwestii tych samych gier na konsolach i PC oraz amulatorach Wszystkich malkontentów można zagiąć tu przykładem Street Fighter II, pozwalając im robić z siebie pajaca przy wymyślaniu kolejnych określeń na ten sam produkt. "gra wideo, gra komputerowa, gra automatowa gra komórkowa to nie gra to życie!" Jak dla mnie osoby bulwersujące się przy określaniu konsolowych tytułów mianem "gier komputerowych" to po prostu nadpobudliwi zapalency dający ujście swej nienawiści do pecetów - którym z czasem zresztą przejdzie Sam przeżyłem kilka "wojen platform' i to nierzadko jako aktywny bojowkarz Commodore C-64 vs Atan 65 XE później Atan 1040 ST vs Amiga VS PC, czy tez PlayStation vs. Sega Saturn Przeszło mi gdzieś tak mniej więcej w czasie gdy ukochaną rozbudowaną i podłączoną do Netu Amigę zamieniłem w 1998 roku na PieCa a nieco później obok PSX-a postawiłem sobie Saturna Określenie gra komputerowa' to jednak nie tylko rozróżnienie, czy szpil jest na konsole, czy na blaszaka - sprawa sięga nieco głębiej Jest to najstarsze i najogólniejsze polskie pojęcie stojące PONAD wszelkimi podziałami na poszczególne platformy Mianem "gry komputerowej" określało się szpila (niejednokrotnie tego samego - vide choćby Pac-Man), w którego można było zagrać tak na konsolach automatach czy tez komputerach różnych firm



■ Oto propozycja konsolometru GameCube'a na październik, nadesłana przez Kornela Kwecińskiego. Pac-Man World Rally to jedyna gra jaką udała nam się zdobyć w tym miesiącu na GaGława, jednak z uwagi na mierny poziom jaki reprezentowała, nie zołopała się do działu recenzji (wypchnęły ją "troszkę" lepsze wyścigi - Test Drive Unlimited)

r●dzyny

HIV: Daj komentarza.
(...) Zapraszam do lektury (oczywiście zachowano oryginalną pisownię)

■ "hiv podaj mi kot do tekkena zeby king grał bez maski bo kolega mi mowił ze to tak naprawde przebrany heihaczi"

■ "Czesc i czołem. Hiv ty masz tak samo na nazwisko jak ja (+ tez mam czarne włosy). Moze my rodzina ? Ja z Gdanska.
p.s jesli ten list wyda Ci sie na tyle dziwny, że będziesz chciał umieścic go pod szyldem Debil miesiąca lub Rodzyny to proszese o Rodzyny".

■ "Dzieńdobry pexsie extremie! Niobędę długo gadał. Wy coś tam napiszcie mądrego i dajcie muj list jakom list miesiąca i dożućcie PS3 i iKSBOKSA 2 z grami :) pozdrawiam cała redakcje oprucz Sz. P. Piotra Sićerskiego.
P.S Przyślijcie mi autograf tego pana co na plakacie #108"

■ "Miałem Silenty, Residenty, a tera mam pierwszą część Forbidden Siren i szlak mnie trafia bo nie mogę przejść 5 etapu. Wiem, że tera ośmieszam się i pogrążam w waszych oczach, ale proszę, aj begoń ju:-) Prześlijcie mi opisa do tej otóż gierki O nic więcej nie proszę."

■ "Ile dostajecie listów kwalifikujących mę do rangi Debila Miesiąca?"

TOP 10 CZYTELNIKÓW PE

Głosowanie na **www.pexextreme.info** oraz przez SMS - **511 171 458**
W treści SMS-a proszę podać 3 tytuły gier Pierwszy – 3 pkt, drugi 2 pkt, trzeci 1 pkt Opłata jak za zwykły SMS Głosujemy tylko raz w miesiącu!

1. **Pro Evolution Soccer 5** — Konami — ocena w PE 9
2. **Tekken 5** — Namco — ocena w PE 9+
3. **MGS 3: Snake Eater** — Konami — ocena w PE 9+
4. **Hitman: Blood Money** — IO Interactive — ocena w PE 8
5. **God of War** — Sony — ocena w PE 9
6. **Devil May Cry 3** — Capcom . — ocena w PE 9
7. **Ninja Gaiden Black** — Team Ninja — ocena w PE 10-
8. **Shadow of the Colossus** — Sony — ocena w PE 9=
9. **Resident Evil 4** — Capcom — ocena w PE 9+
10. **GTA: San Andreas** — Rockstar — ocena w PE 10
11. **Final Fantasy X** — Square — ocena w PE 9

zebrał Sojer

Czym tak naprawdę różnia się 'gołe' Amiga 500 wykorzystywana przez wiele osob tylko i wyłącznie do grania (ew obsługi programu X-Copy'), która po włączeniu witała ekranem ręki trzymającej dyskietkę, od starego NES-a? W jeden sprzęt pakowało się dyskietkę i hulało joystickiem przy drugim leciał kartridz i joypad w łapę Wraz z nadciągnięciem do Polski pierwszego PlayStation, ogromnym wzrostem popularności konsol i jednocześnie rozwojem Internetu w naszym kraju, przywędrowało tez do nas określenie "video games" czyli jakze swojskie 'gry wideo' I zaczęło się niepotrzebne zamieszanie, do którego dołożyła się tez jeszcze jedna sprawa pojęcie "komputer" jest w chwili obecnej powszechnie utożsamiane z PC Stąd taz wypływa błędne, całkowite utożsamianie pojęcia "gra komputerowa" z "grą pecetową/grą na peceta' O ile pojęciem 'gra wideo" zwykło się określać gry na konsole (bo przez konsole to pojęcie się u nas wzięło), tak nie można w sztuczny sposób odcinać się tu od pierwotnego "gra komputerowa", rezerwując to pojęcie tylko i wyłącznie dla pecetow Tak po męsku, co by kazdy zrozumiał wódka to alkohol, balony to piersi Ale czy kazdy alkohol to wódka, a wszystkie piersi to balony?

Uważam, że gry wideo i komputerowe to pojęcie zamienne i podział jest tu nie bardzo możliwy (jeżeli ktoś w sposób wyraźny dokona podziału, to chwała mu za to i problem będzie rozwiązany) Gry powinny być rozumiane jako forma elektronicznej rozrywki, przy których możemy spędzać miło (lub niemiło) czas i rozwijać nasze

KONKURS WYTĘŻ WZROK

Przed Wami kolejne zadanie z serii "wytęż wzrok". Tym razem należy znaleźć dziesięć ukrytych Loco - bohaterów gry LocoRoco a następnie zsumować wszystkie numery stron, na których są one ukryte Powstałą sumę należy wpisać na kartkę pocztową z przyklejonym kuponem i wysłać na adres Redakcji do 31 października Na szczęśliwców czekają cztery nagrody koszulka i smycz z logo Liga PlayStation, piłeczka i naszyjnik z LocoRoco





hobby, czy w przypadku niektórych - pracę Sprzęt jest mniej ważny Ważne, że gra nas bawi i przyciąga do "szklanej szybki" Ścieram dlatego też niech nie uważa że z okazji tego, że jest ułokiem, może wszystko, a tym bardziej zabraniać używanie pojęć takich czy innych) To tyle Mam nadzieję, że kilka tych zdań pomoże w wyjaśnieniu sporu... A jeśli nie to też będzie dobrze, bo być może wywoła "burzę mózgów" i ustalimy, czy mamy gry wideo i komputerowe, czy nie? [...]"

Krzysztof Szarow, Warszawa

Kali Spór to pewnie będzie wyjaśniony dopiero przy okazji zebrania redakcyjnego, gdzieś tak w okolicach trzeciej butelki wódki Jest tu w redakcji kilka osób o dość wysokiej tolerancji organizmu na alkohol, które w dodatku popierają nasze zdanie odnośnie stosowania terminu "gra komputerowa" Dla wrażliwej wątroby i łepetyny Naczelnego będzie więc lepiej, jak nie będzie zbyt długo stawiał oporu i raczej szybko przyzna nam rację [Ś zapomniasz, że to TY stanowisz mniejszość w tym sporze, więc przekonać musisz więcej osób nie tylko mnie] Ścieram może wszystko - czasem jednak warto mu podpowiedzieć że nie wszystko robić powinien Jak sprawę niesłuszności wsadzania metalowych rzeczy w gniazdka łyknął "na słowo", tak i kwestię stosowania w PE określenia "gra komputerowa" po winien też przyjąć po walnej dyskusji [Ś tak tato]

PLGK STARTUJE!

Moje wielkie marzenie o stworzeniu "miejsca dla Graczy" zaczyna się urzeczywistniać W finalną fazę wchodzi projekt "POŁUDNIOWA LIGA GRACZY KONSOLOWYCH", której to inauguracja nastąpi już 24 września Lokalizacja i miejsce są niebagatelne - ne mocy sentymentalnych wspomnień czasów 8-bitowych podbojów i pasji growych, doszedłem do porozumienie z właścicielem jednego z najnowocześniejszych na Śląsku kompleksów "U PRZEWOŹNIKA" centralizując bazę konsolowych potyczek w odnozu ochrzczonym mianem "Klubu Muzycznego". Wsparcie techniczne jakim obdarza nas wspomniane lokacja, potrafi zwalić z nóg nawet najbardziej zatwardziałego





emocjonalnie człeka Rozgrywki spamingowe, eliminacje oraz finały rozgrywane będą na dwóch ogromnych ekranach plazmowych HDTV marki YAMAHA (topowe modele), przy czym warto zaznaczyć, że retransmisja pojedynków możliwa będzie do każdego zakątka lokalu Choć brzmi to troszkę enigmatycznie, to już spieszę uchylić rąbka tajemnicy. W owej retransmisji dopomoże kilkanaście (!) ekranów LCD będących dopełnieniem designu wnętrza. Średnio na jedną lożę przypadają minimum dwa monitory z podglądem tego, co w danym momencie rozgrywa się na głównych plazmach HDTV By dodatkowo podgrzać i tak już gorącą atmosferę dodam, że matenę dźwiękową skutecznie i efektownie spotęguje nagłośnienie dyskotekowe, z basem przewracającym swym podmuchem "pełne szkło" Dosłownie istny raj dla Graczy i osób im towarzyszących! Zatem moi drodzy, jeśli pragniecie czynnie uczestniczyć w życiu społeczności





■ Igor Kulok (te Loco nie liczą się w konkursie)

"PLGK", to gorąco zapraszam co niedzielę do klubu muzycznego "U PRZEWOŹNIKA" w Tychach, na ul. Piłsudskiego 14 (rzut beretem od Tyskich Hal Targowych oraz "Bramy Słońca" na os. "U". Oto szczegółowy wykaz terminów, w których rozegramy zawody: 24 września, 22 października, 5 i 19 listopada, 3 i 17 grudnia. Frywolne i niezobowiązujące sparringi organizowane będą w dniach: 1, 8, 15 i 29 października, 12 i 26 listopada oraz 10 grudnia. Wszelkie sparingi czy turnieje toczyć się będą w godzinach 15.00-21.00 (niedziele). Uwaga! Co cztery miesiące wielki finał - wyłonieni mistrzowie konkretnych lig np. Pro Evo Soccer, Tekken, Forza itp. będą gratyfikowani cennymi nagrodami! RTV! W razie jakichkolwiek pytań podaję kontakt: 507-143-560, MartineZ@VooDoo-oGuild.com. Pozdrawiam

Marcin "MartineZ" Brodowski

Ścierа: Taki oto list w formie zaproszenia podesłał nam MartineZ, którego już może znacie z kilku edycji Extreme Party (bawi nas urządzając konkursy karaoke i nie tylko). Może i my się zjawimy w Tychach, organizując wspólnie jakiś większy turniej PES6 i Tekken 5? Całkiem możliwe.

SŁODKIE "BIG N"

"[...] Witam! W piątek, dzień przed wyjazdem na EP5, wybrałem się do sklepu po prowiant na drogę. Oprócz chorobotwórczych cukierków, napojów i ciastek kupiłem tym razem jajko-niespodziankę Super Mario, hehe! Byłem z ojcem i powiedziałem, że wezmę jeszcze jajko, a on tylko na mnie dziwnie popatrzył i zaczął się ze mnie śmiać. Ale co tam, ciekawość była silniejsza. Pozdrawiam! (...) PS. Extreme Party 5 było świetne! [...]" Aniel, e-mail



HIV: Ale jaja! Jak znam życie, z jajka niespodzianki wyskoczył nagi Luigi w pozycji "na pieska". Dobra, koniec tego dobrego, bo jeszcze ktoś uzna, że się nabijam. Hihihi!

OSZUKANY

"[...] Moja przygoda z grami zaczęła się od Pegasusa, którego zakupiłem na targu wraz z kartridżem "9999 in 1". Były tam fenomenalne tytuły, jak Mad Max i Contra. 2 lata później kupiłem Nintendo 64 wraz z grą, lecz niestety nie wiedziałem, gdzie mam ją wsadzić.

Myszaq: Nasuwa mi się pewna podpowiedź, ale nie wiem czy wypada. No dobra. W slot?

To był mój błąd: sprzedawca mnie oszukał i nie oddał pieniędzy.

M: Wybacz, że posunę się do takich przypuszczeń, ale może myślał, że próbujesz go oszukać.

Jako że tata nie sr* pieniędzmi, przez pół roku nie miałem żadnej gry. Później na gwiazdkę mama dała mi 300 zł, abym kupił sobie buty i spodnie. Ja cwany jak Motomysz z Marsa kupiłem na targu Wansy i tanie spodnie, a za resztę trzy gry: Mario 64, F-0 i jakieś wyścigi. Byłem podniecony, gdy zobaczyłem tę grafikę. Mój młodszy brat z radości biegał po pokoju (...). Gdy tylko ukazuje się nowy numer PE, biegnę do kiosku po pisemko, okazyjnie kupując dwa lody i paczkę zapałek. Chciałem Was pozdrowić, kochana Redakcjo, i Was pozdrawiam [...]" ???, ???

M: Zapałki wbij w lody, podpal i będziesz miał płonące, śnieżne jaja. Rzuć je przed brata, a ze zdziwienia na pewno się zatrzyma. A wracając do myku ze spodniami - jak zona Ci da kasę na nowa auto, leć na giełdę po jakiegoś starego rupiecia z Niemiec. Za resztę kasy kupisz sobie całe muzeum starych konsolek i pięć lodów, a brat ze szczęścia chyba wyskoczy przez okno.

WYCHOWYWANIE NA GRACH

"[...] Witam wszystkich! Biorę się za ten list słuchając nowej płyty Iron Maiden, która, na marginesie, jest świetna, ale nie w tym rzecz. Chciałbym poruszyć kwestię wychowywania dzieci na grach. Do poruszenia tego wątku natchnął mnie mój sześcioletni bratanek, który nocował u mnie w ostatni weekend. Są różne sposoby wychowywania dzieci, jak czytanie im, katowanie ich swoją ulubioną muzyką, czy też zmuszanie do oglądania nudnych programów edukacyjnych. Jednak jego ojciec, a przy okazji mój brat, używa do tego w bardzo dużym stopniu gier wideo. Wiem, za część rodziców potępia tę metodę twierdząc, że gry robią dzieciom wodę z mózgu, ale w tej kwestii nie mają racji. Gry sprawiają, że dzieci dowiadują się wiele np. o dziejach historycznych czy przyrodzie. Niech za przykład służy tu choćby Madagascar, który jest jedną z ulubionych gier mojego bratanka. Mały zagrywając się w tę grę zwraca przy okazji uwagę na przedstawione tam zwierzęta, ostatnio wypytuje wszystkich w rodzinie o tego typu sprawy. Do tego typu edukacji można użyć wielu innych gier, np. tych o II wojnie światowej, ale do nich młody nie ma jeszcze dostępu z powodu wieku. Sam poprzez spędzanie czasu z braćmi zostałem po części wychowany na grach wideo, a nie jestem miernym uczniem. Chciałbym więc zaapelować do młodych rodziców czytających to pismo: po co męczyć dziecko non-stop nudnymi programami edukacyjnymi, jeśli można połączyć przyjemne z pożytecznym? A taką właśnie alternatywą są gry wideo (...). Pozdrawiam. Redakcję oraz wszystkich fanów zespołu Kiss) [...]" Tomek_Ace, e-mail

HIV: Wypowiem się w tej kwestii z tej racji, iż sam jestem względnie młodym ojcem. STANOWCZO NIE!!! Świat przedstawiony w grach wideo jest przeważnie zdeformowany. Lew gadający z pingwinami nie może służyć za przykład funkcjonowania łańcucha pokarmowego. Namawiasz rodziców, aby włączali dzieciakom konsolę zamiast programu edukacyjnego? Telетubisie przekażą szkrabom wiedzę najlepiej - i nie te generowane przez konsolę, lecz banda kolorowych idiotów z telewizji. Mój TomadoKacper gra, gdy sobie na to zasłuży. Może i jestem staroświecki, ale wychowuję dziecko na zasadzie "kara i nagroda", aby dziecko wyciągało wnioski ze swojego postępowania, myślało, co czyni. Bo życie polega na nieustających wyborach, stawia przed nami wiele opcji i zawsze trza wybrać tę jedną subiektywnie najlepszą. 5-letnie dziecko, które spędza większość czasu przed TV i z padem w dłoniach? Litości, szkoda jego dzieciństwa! Mądre przysłowie mówi: że "co za dużo, to i świnia nie chce" - pasuje ono do omawianego zagadnienia jak ulał. We wszystkim należy mieć umiar: gry - owszem, są cool, ale odpowiednio dozowane, że już nie wspomnę o nadzorze dorosłych pod kątem wartości merytorycznej (). Zczasz temat, gdy będziesz miał swojego berbecia.

HISTORIA GRACZA - REAKTYWACJA

"[...] PSX Extreme to iście zacne pismo (gratuluję wszystkim twórcom), zapewne najlepsze jakie czytałem, ale wszyscy zdajecie sobie sprawę z jego świetności, więc w tym iście w skrócie opowiem swoją historię wzlotów i upadków Gracza. Najpierw był Tetris, a później Pegasus. Hmm, to chyba pominę. Około 7 lat temu miałem okazję zobaczyć u kumpla Tekkena 3, po czym od razu zapałałem miłością do tego tytułu, a kupienie PSone stało się misją priorytetową. No i udało się (ach, to były 3 lata uniesień i ekstazy grania). Po tym czasie oczarowany grafiką gier na PC sprzedałem PSone (to był błąd) i nabyłem tego niegodziwca (kompa). Co prawda przeszedłem dużo młodowych RPG-ów a początek grania na PC był pełny wrażeń, ale koniec końców ta maszyna mnie zmuliła. No i ponownie nabyłem PSone (za 50 zł!). Wtedy mój kumpel POŁA (mój zbawiciel, tan od Tekkena) pożyczył mi brakujący kabel zasilający, Memory Card, Final Fantasy VII i opis przejścia gry (dzięki mu za to!). I odkąd dowiedziałem się, co to znaczy jRPG, nic już nie jest takie same. Pewien czas później zobaczyłem filmiki z Tekkena 5 (jako fan TK3 pomyślałem, że oddałbym nerkę za PS2 i TK5). I wiecie co...? Udało mi się w końcu zdobyć PS2 oraz TK5! Teraz całymi dniami pływam w młodzie, a gierka sprawia, że czuję mrowienie w sutkach (nie mówiąc już o innych tytułach). PS2 jest naprawdę godne palców Gracza, a kompa... No cóż, do lamusa z nim! A to czasopismo jest godne czasu, który mógłby się przełożyć na sowite granie. TAK TRZYMAJCIE!!! Podziwiam Was, że udało się Wam wszystkim zebrać do kupy ten elitarny skład i stworzyć tak wspaniałe źródło informacji jakim jest PSX Extreme, przy tym nie zdzierając z ludzi kasy [...]" PajsoN, Suchedniów



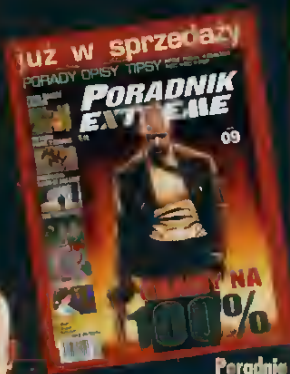


HIV: Stara miłość nie rdzewieje i jesteś żywym tego dowodem. Ja w pewnym momencie również "odkupiłem" PSone, jednak nie dałem rady rozkoszować się starociami na tę konsolę bombardowany przez stuff na PS2 i Xboxa (GaCława nabyłem później do kolekcji, ale niedawno się go pozbyłem, bo zbierał kurz). Ale Szaraka noszę w sercu - tak naprawdę była to moja pierwsza konsola, która dała mi coś więcej niż tylko zabawę. Powstało wokół niej takie zamieszanie, że stała się ikoną elektronicznej.

PSP Slim



■ Paweł Młynorczyk z Radomia podesłał nam autorski model "PSP Slim", wzorując się na polityce Nintendo, które już trzykrotnie udoskonaliło swoją GBA i dwukrotnie DSa. W nagrodę otrzymuje od nas zestaw akcesoriów do swojego PSP, ufundowany przez Sklep PSX Extreme.



Poradnik
Odpowiedzi na kilkadziesiąt najbardziej nurtujących pytań dotyczących: twardego dysku do PS2, grania po Sieci, ściągania screenów z konsoli, podłączania konsoli do PC oraz komputerowego monitora, czyszczenia konsol, pokrywania płyt, update'u softu w PSP i wielu innych.

FAQ PSP i DS
Czyli wszystko, co chcesz wiedzieć o nowych konsolkach przenośnych w formie "pytanie-odpowiedź".

Ale jaja!
Partia kolejnych easter eggów, sekretów i błędów w grach, przedstawiona przez Playmana.

Tipsy
Zbiór najświeższych tipsów do gier.



Emu DC
Omówienie najlepszych emulatorów dla konsoli Dreamcast

Jak zorganizować turniej?
Opisujemy najważniejsze problemy organizacyjne i radzimy jak je rozwiązać.

W imadle: seria Metroid.
Duet Kosa & Komodo po rozłożeniu na czynniki pierwsze wszystkich odsłon serii Metroid dzieli się kompletnym reportem.

Kurs programowonio GBA
6 stron, na których Wojper tłumaczy krok po kroku, jak zaprogramować prostą grę (na Twoim PC) dla konsoli GBA. Ty też możesz tworzyć Grę Extreme!

Opis świata gry Elders Scrolls IV: Oblivion

Opis fabuły dwóch poprzednich części Kingdom Hearts - jako wprowadzenie do Kingdom Hearts 2

OPISY:

- Black
- Dreamfall: tLJ
- Driver: Parallel Lines
- Elder Scrolls IV: Oblivion
- GTA: Liberty City Stories (mapy - lokalizacja paczek, rampage'ów, stunt jumpów i innych)
- Gun
- Hitman: Blood Money
- Kingdom Hearts 2
- Metroid Prime 2: Echoes
- Ojciec Chrzestny
- Onimusha: Dawn of Dreams
- Suikoden V
- Tekken 5
- Tomb Raider: Legend

wyłęż wzrok 110

Wraz z setnym numerem otwarliśmy Graczowisko - nasz "extrimowy" salonik gier, do którego każdy z Was może wejść za pośrednictwem naszej strony www. Ostatniego dnia miesiąca spisujemy wyniki z najpopularniejszych gier.

DAJ SIĘ WCIĄGNĄĆ W GRĘ!
www.psxextrema.info

5 Reel Slots
1 szala 7 184
2 bydgoszcz sss 6 934
3 sekel 6 644

Asteroids
1 Ratio 467 660
2 Arcid12 266 230
3 Las Vegas 255 840

Ball Toucher
1 DAWIDEK @ 45 026,88
2 Goto 32 867,18
3 karmaster 24 407,58

Blocks 2
1 Bertol 182 561
2 Cottage 186 833
3 sekbar87 148 430

Bloody Days
1 Yasiu 48 495
2 n_anaki 36 175
3 biceps 12 425

Blow Up Arcade
1 Suzic20 1 174 680
2 Jarula71 1 061 200
3 Bizzon 1 041 480

Blue Tongue
1 Sunshine 17 525
2 Bertol 12 460
3 Obywatel M 10 910

Breakout
1 Ratio 1 000 770
2 Goto 758 500
3 bojan zaw 379 310

Caribbean Poker
1 lecho84 538 800
2 dawnes 300 000
3 Eye in The Sky 103 300

Cub Sheet 2
1 Meanthord 1 138 45
2 Lorack 473 35
3 JaCoR 470,55

Disco Darts
1 Lorack 882
2 JaCoR 876
3 Tom18 873

Flappy
1 yogitool 4 448
2 Eye in The Sky 4 406
3 bahamut1203 4 211

Floats
1 amia 16 713
2 CELL787 16 700
3 killert 15 003

Gems Hexic Revisited
1 Ludwa07 696 686
2 Krab 414 360
3 Yohko 306 653

Jungle Fruit
1 Fenrir 226 675
2 Zarwa 219 950
3 Sunshine 205 825

Mahjongg 2
1 KasiaMajuszka 98 081
2 golab 95 580
3 Oci 90 232

Metal Slug Flash
1 Uzny 331 100
2 Gawliz 238 750
3 Ako 234 250

Mini Golf 3
1 Snejk 21
2 Lorack 22
3 brix72 26

Moon Patrol
1 zorro666 226 000
2 n_anaki 82 750
3 sekc91 81 500

Quick Pic 1 - Flowers
1 Sunshine 67 250
2 Zarwa 66 500
3 Bertol 46 500

ScrewBall
1 kulamaciek 31 074
2 PrzemekKSuwałki 18 719
3 Merchi 13 347

Ultra Black1
1 bahamut1200 580 090
2 Obywatel M 441 910
3 Suzic20 163 390

Yeti 1 Greece
1 Beethoven 1 513 3
2 sylOLLO 1 514
3 _IGI 1 513 4

YetiSports 10 - The End
1 Op 44 465
2 Mr_Sciera 44 208
3 Ryo San 14 431



ANKIETA NA FORUM

Extreme Party 5 - opinie Czytelników

Największy zlot fanów konsol (i nie tylko) dobiegł końca. Na samą imprezę przybyło wielu naszych Czytelników, Graczy mniej lub bardziej hardkorowych. To właśnie na tego typu zlotach widać, jak wspaniałą i zgraną grupę ludzi tworzymy. Pytanie do nowej ankiety było następujące: "Jak oceniasz tegoroczną imprezę Extreme Party? Które z wydarzeń mających miejsce na EP wspominasz najmilej? Co chciałbyś zmienić w formule ewentualnego przyszłorocznego spotkania?" Poniżej znajdziecie wybrane przeze mnie opinie. Pozdrawiam ☐ [sojer]

"(...) Jedna z najlepszych imprez ever) Najbardziej podobało mi się wieczorno-nocne śpiewanie z ziomami, po którym ktoś wypowiedział się na forum " . ale tych kilku debili z SingSterem miałem ochotę wyrzucić przez banerkę piętro niżej", hehe. Było zarąbiście!!! (...)"
Zonk, Katowice

"() Gdy przybyłam na miejsca, podszedłam do tego złotu bardzo sceptycznie, lecz zaraz po tym, jak udałam się od środka i zaaklimatyzowałam, od razu wiedziałam że było warto i ze drugiej tego typu imprezy się nie znajdzie w naszej ' zacofanej" Polsce. (...)"
Mlokon, Wieczyn

"(...) EP5 było jedną z najlepszych imprez w moim dotychczasowym życiu. Tylu konsolomaniaków w jednym miejscu nie widzi się na co dzień. Dzięki tym 600 osobom klimat był naprawdę niepowtarzalny. Najmilej będę wspominał karaoke przy laptopie oraz wypady do sklepu z "halomaniakami". Dziękuję za tę imprezę. ()"
Sowa, Tamów

"(...) Aby dotrzeć na EP5 przejechałem całą Polskę (z góry na dół). Z początku miałem obawy. Zastanawiałem się, czy impreza warta jest takiego poświęcenia. Na szczęście wszystkie troski okazały się bezpodstawne, bowiem pierwsze chwile spędzone w Transformatorze dawały do zrozumienia, że będzie kosmos. Historie z opiekunem, a także dwa turnieje "SingStar" razem z nami" uważam za najlepsze momenty tej cudownej imprezy. Należy też wspomnieć o smacznej kiełbasce, której zjadłem trzy porcje, a także o najważniejszym - bardzo wysokiej kulturze osobistej innych uczestników. (...)"
Chicken, Słupsk

"(...) Kiedy zobaczyłem Transformator, nie liczyłem na cuda. Ale wystarczyło wejść do środka, poczuć ten klimat i już było wiadomo, że to się nie może nie udać. Nie można też nie wspomnieć o ludziach, którzy współtworzyli ten specyficzny klimacik. Warto było się tłuc 650 km, oj tak! Do następnego. (...)"
Alienator, Swinoujście

"(...) Przy tak kapitalnych ludziach, jakich poznałam, i przy tak chorych, karkołomnych, wykręconych akcjach, jakich byłem świadkiem, ocena imprezy nie może być inna niż maksymalna. ()"
Tokar, Łódź

"(...) Było super! Poznałem wielu ludzi, z którymi zapłaciłem w Tekkena 5, PES-a 5 i GT 4. Najmilej wspominam chyba Donkey Konga. Można było pogadać ze zg(Red)ami, którzy chętnie odpowiadali na zadane im pytania. Fajnie, że rozdawano darmową kiełbechę i bar był w dość przystępnej cenie. W tegorocznym EP zmieniłbym tylko lokalizację oraz wielkość budynku (odludzie & tłok). Do następnego EP! (...)"
Wojciech, Katowice

rozrywki. Nie oddam za to Dreamcasta, który potrafi mnie bawić po dzień dzisiejszy głównie za sprawą genialnych shooterków 2D/3D - w tym jest nie do pokonania (a PSP ma słaby support, a szkoda, wszak handheld Sony wydaje się idealną platformą do tego typu produkcji!). No nic, pławmy nadal w młodzie i pozdrów ode mnie swoje sutki! (...) Fryzurę masz wystrzałową - nic dodać, nic ująć.

MELOMAN

"[...] Chciałem napisać, że bycia Graczem to coś więcej, niż tylko ściskanie pada. Otóż zagrywałem się ostatnio w nowego Hitmana, gdzie jak wiecie, motywem otwierającym jest symfoniczna Ave Maria. No i spoko. Ale teraz pomyślcie sobie, za siedzę sobie w kościele, wraz z rodziną, na ślubie kuzynki i... zaczynają to grać, a wynajęta śpiewaczka (kuzynka musiała się pokazać przed familią) zaczyna wyć ten kawałek. Normalnie zastanawiałem się, z której strony zaraz łysy wyskoczy. Co najlepsze, mój brat cioteczny, który też jest zapalonym konsolomaniakiem, tylko na mnie znacząco popatrzył. I zaczęliśmy rżeć. Czujecie klimat? Nikt inny nie wiedział o co biega, a my tak! Warto było tego doświadczyć, choć później miałem burę od starych. [...]"
Witek K., Ostrów

Myślę. Dobrze, że nie zaciągnąłeś panny młodej za winkiel, nie podprowadziłeś jej sukni i w takim kamuflażu nie zacząłeś szukać zakontraktowanych ofiar. Swoją drogą - chyba każdy z nas miał jakieś przebitki z gier w rzeczywistym świecie. Najwięcej zdarza się ich podczas prowadzenia auta (zakręt lub sytuacja na drodze wygląda nagle jak wyjęta z gry). Ale czy tylko mi w wannie wydaje się, że pływam z railgunem w basenie z Quake'a? Naprawdę tylko mi?!

DEVIL MAY STAY

"[...] Witam całą Redakcję! W Algierii jest 75 stopni Celsjusza w słońcu, ale ja nie o tym. Po przeczytaniu listu "GRANIE W PROMOCJI" postanowiłem rozwinąć temat o graniu za darmo. Mam kolegę (stały czytelnik PE), który wprost kocha serię Devil May Cry, a Dantego traktuje jak Boga (należy wspomnieć, że kolo śpi po 12 godzin na dobę i ma kopyta jak piłkarz). Jak nia miał kasy na Devila 3, to zwyczajnie przejeżdżał przez pół Warszawy do EMPiK-u, w którym był wystawiony nowy Devil i spędzał tam całutki dzień. Przy standzie nie było miejsca od siedzenia, więc klient zmuszony był cały czas stać. Wyszedł z tego przybytku dopiero wtedy, gdy zdesperowany ochroniarz odłączył mu konsolę, z tyłu. Z powodu długiego stania przy PS2 strasznie bolały go nogi. Ledwo wrócił do domu, a na drugi dzień nie był w stanie normalnie się poruszać (pozdro Paweł!). (...) A teraz o czymś innym. O tym, że Wasza pismo jest zajebiste, słyszeliście pewnie nie raz, ale nikt nie wspomniał o walorach zapachowych. Po zakupieniu nowego PE lecę od domu i przez pół godziny sztacham się zapachem pisemka. Dopiero potem biorę się od czytania! [...]"
Tomek, Wawa

HIV. Hardkor na maksa! Ostatnio widziałem w jakimś sklepie kolesia, który namiętnie przeglądał strony WWW, oczywiście z rozneglizowanymi paniami, w ogóle nie przejmującego się gapiami. Cóż, trza mieć tupet. Ale niektórzy mają go aż za dużo. Przekaż Pawłowi, iż jeśli zamierza ukończyć w EMPiK-u jakąś grę RPG, to powinien stać w szerokim rozkroku - nia męczą się stopy, a i kręgosłup jest odciążony. Każdy krupier to wie) () Ja mam tak samo ;)! Zanim coś przeczytam, najpierw składam pismo i ładuję weń kinol, hłahła! Między innymi dlatego książki i pisma nie zostaną szybko wyparte przez format PDF.) Co najlepsza, z czasem można dojść do wprawy i wskazać drukarnię, w której pismo zostało wydrukowane. Cóż, można być znawcą wina, można też być znawcą farby drukarskiej) Jednak wino pachnie (i smakuje) znacznie lepiej, mimo wszystko.

HC ROOM czyli POKÓJ GRACZA



HIV: Moja skrzynka pocztowa pęka w szwach! Foty z cyfraków z matrycą 8mp ważą spoooro. I tak ma być:). Zdjęcia podeyłajcie na adres: hiv@psxextreme.pl lub listy@psxextreme.pl. Aparaty w łapy (?) i do dzieła! (...)

■ Krzysztof Gabis z Rabki-Zdroju napisał: "Witam! Od kilku lat w wakacje wybieram się z kumplami do pewnego domku położonego nad Zalewem Czorsztyńskim, oczywiście zabierając ze sobą pełno sprzętu do grania:). W tym roku postanowiłem pochwalić się HC Roomem, jaki regularnie tam powstaje. Wszystko jest sfotografowane w naturalnym stanie, jaki tam panuje, czyli pełnym nieładzie. Dni wypełniały nam Halo 2, Soul Calibur 3 i Mario Kart: DD, czasem nawet wypełzaliśmy poza naszą norę, by zaopatrzyć się w zimny napój i coś na grilla. Ogółem jest to idealne miejsce dla Gracza do spędzenia wakacji i mam nadzieję, że to docenicie:)". HIV: Ależ oczywiście, doceniamy! Gdyby ktoś nie czuł bazy, mniej więcej tak wyglądały stanowiska twardzieli na Extreme Party 5, hłehłe! Jeno dodatkowo butelek i puszek było sporo.

■ Marcin Polak z Opola napisał: "Cześć! To jest mój HC Room, lubię gdy jest w nim porządek i mogę się walnąć przed TV i pograć na X360 oraz PS2. Konsolami interesuję się mniej więcej od grudnia 2004 r., a moją pierwszą konsolę kupiłem 29 stycznia 2005 r. Pozdrawiam całą redakcję PSX Extreme!".
HIV: Hmm, ładnie, schludnie, funkcjonalnie, nowocześnie. Wypaśnie! Ho pewno niejeden Gracz marzy o takim kąciku. Nagroda się należy!



"[...] Cześć! Normalnie przeginasz pałkę. Według mnie konkurs HC Room nie jest sprawiedliwy, bo "mój tata ma na koncie pięć cyferek, a twój ładwo cztery, ja dostanę nagrodę, a ty nie" albo "Zenek, wpadnij z konsolą i grami, to porobimy foty do HC Room". Nie żebym był zazdrosny czy coś, ale proponuję konkurs wymagający umiejętności. [...]"
Mateusz, ???
H: Ja nie mogę startować w konkursie pięknoś, ale nie mam tego za złe całemu światu! Ta raz, a dwa - jeśli ekipa zbiera sprzęt w jedno miejsce tylko po to, aby pstryknąć fotki, to podziwiam tę ekipę za to, że jej się chce. "Sztuka jest sztuka", jak zwykł mawiać pewien mundurowy Howgh!



■ Hejka. Przesyłam Wam porcję fotek, jakie upolowałem podczas Ligi PlayStation w Bydgoszczy.
[Michał Wierzbicki]
Red: Eee, no wiesz co, my liczyliśmy na jakieś ciekawe ujęcia z Tourist Trophy, a Ty nam tu podsyłasz zdjęcia obsługi. Wstydziłbyś się. A tak serio - te "najlepsze" wg Ciebie, są zbyt hardkarowe i nie nadają się do pokazania. Uważaj, żebys kiedys nie dostał w mordę podczas robienia zdjęć (aparat Ci spadnie)

BABCIA I MARIO

[...] Całkiem bez zapowiedzi odwiedziła mnie babcia z dziadkiem. Miałem lekki bajzel w pokoju. Babcia zaciekawiona Waszym numerem #63, a raczej facjatą Mariana, wzięła PE w swoje łapska. Zapytała, kto to jest. Odpowiedziałem, że bohater takiej jednej gry. Babunia jeszcze bardziej zaciekawiona zapytała, z jakiej on jest gry i o co w niej chodzi. Szok, szok. Wytłumaczyłem jej, że to gra, w której sterujemy dwoma hydraulikami, którzy podróżując "w prawo" muszą stawić czoła wielu niebezpieczeństwom. Naszym najlepszym pomocnikiem jest smok wielkości dużego psa, na którym możemy łatwo ominąć przeszkody. Po drodze znajdziemy lewitujące kwadraciki, z których po uderzeniu głową od dołu wychodzi grzybek, dzięki któremu możemy urosnąć. Są tam jeszcze rury, które, można by powiedzieć, służą jako windy. Babcia patrzyła na mnie swoim wielkimi oczyma nic nie mówiąc. Wreszcie po chwili powiedziała tylko jedno słowo "aha...". Dałem jej szklankę wody, aby jak najszybciej wyszła z tego szoku. "Świat dziczeje" - stwierdziła i udała się do łazienki. Dobrze że tam poszła, bo mogłaby zauważyć jeszcze jeden numer PE, na którym na okładce był Abe (#53). Co by było, gdybym jej powiedział, że z ich kości robi się piwo...? [...]"
Michał "Lemon" J., e-mail

Myszaq. A co by było, gdybyś opowiedział jej, o czym jest Gran Turismo? Że jeździsz samochodami po asfalcie... Eeee. To akurat mi się nie udało. Jak już babcia wyjdzie z łazienki (zakładam, że zamknęła się tam i siedzi), to powiedz jej, że chodziło o zwykłą grę wideo, a nie ornamy po otwarciu słoika z butaprenem.

WYCHODZĘ Z CIENIA

[...] Cześć! Pewnie jestem jedną z nielicznych dziewczyn piszących do Redakcji, dlatego po roku ukrywania się w mroku - piszę. PE zbieram od ok. roku i jest to jedyne pismo, jakie czytam. Moje zainteresowania konsolami zaczęło się, gdy do moich łapek trafił pierwszy PSX (mam go do dziś, trzyma się wspaniale i nigdy nie był naprawiany). Było to w roku 1997. Chociaż patrząc wstecz na moje dzieciństwo, już od przedszkola chętnie wyzywałam się na automatach. Obecnie na moją kolekcję składają się dwie konsole Sony: PSX i PS2. Oprócz tego marzy mi się PSP, ale pieniędzy brak (. Ogólnie jestem trochę "cofnięta" w nowościach na konsole. Jedyne co mogę, to popatrzeć na kolorowe okładki gier w Waszym czasopiśmie. Jest to też wina mojego postanowienia, że będę kupować wyłącznie oryginały i oczywiście tego się trzymam. A jak wiadomo, to kosztuje. W kazdym razie lepiej się czuję kupując długo oczekiwany oryginał, niż na szybko zrobionego pirata.) Takie zboczenie. Na razie pozostaje mi odkładać pieniądze na przenośną PSP i zagrywać się w to, co mam (.)
Na koniec pozdrawiam całą ekipę. Rośnijcie w siłę! [...]"
Dejikoś, e-mail

HIV: Ojej, z tym rośnięciem to nie przesadzaj. Star Zax i ja razem wzięci mierzymy 6 metrów! A ważymy ok. 220 kg, z czego połowa przypada na mnie.) Żarty na bok. Mimo że 1/4 populacji Graczy stanowią kobiety, w Polsce jakoś tego nie widać. Polka szarpiąca w gry (konsole, PC, cokolwiek) wzbudza nie tylko zainteresowanie, lecz patrzy się na nią troszkę jak na wybryk natury. I trzeba walczyć z tym chorym stereotypem. Dlatego apeluję do dziewek, co by do mnie pisały - obiecuję promować Was na łamach PSX Extreme! A co!

PCHLI TARG

Kupię tanio grę Driver 3 na konsolę Xbox.
Kontakt: tel. 0 694 961 864.

Sprzedam konsolę PS2, pad, kabel, pendrive, PlayGenerator, 100 gier oraz memory glabotex. Kontakt: tel. 0 695 [illegible]

Sprzedam gry na konsolę Xbox. Conflict Vietnam – 30 zł, King Kong – 35 zł. Kontakt: tel. 0 609 677 573

Sprzedam gry na konsolę PS2: The Getaway PES 5, Killzone, WRC IV, MOH: Rising Sun, Twin Caliber Nazimo, Ghost to Glory, The Silent Hill Collection. Cany do uzgodnienia. Kontakt: tel. 044 724 26 56 (Darek).

Sprzedam konsolę Xbox kabel RGB+S-Video+Optyk, 2 oryginalne pady oraz gry. Cena ok. 800zł, możliwość negocjacji. Kontakt: tel. 0 508 385 356

Kupię gry na Nintendo Wii: Cashier's Bad Day, Boogie Yoshi, Perfect Dark, Zelda 2, Megaman Mask. Kupię gry na konsolę Saturn: Winter Heat, Azel Panzer Dragon Saga, Night into the Dreams, Castlevania. Sen. Kontakt: tel. 0 663 156 246 (pomóż krasnalu).

Sprzedam fabrycznie nowe, nie używane, konsole PSP Value Pack na gwarancji. Cena 749 zł. Sprzedam również gry na konsolę PS2: The Getaway 20 zł, The Getaway Black Monday 25 zł, Ghosthunter 25 zł, PES 5 79 zł, Tourist Trophy 139 zł. Kontakt: tel. 0 661 151 562.

Sprzedam konsolę Nintendo Gamecube, kontroler, kabel, stan BDB. Cena 200 zł. Sprzedam również gry Metroid Prime (GC) 49 zł, SSX Tricky (PS2) 50 zł, MGS 3 (PS2) 69 zł, PGR 3 (X360) 99 zł, Dexter (PSP) 125zł. Kontakt: tel. 0 889 274 984 (dzwonić po 15).

Sprzedam konsolę X360 Premium Pack, stan BDB, jeszcze na gwarancji. Do zestawu dorzucam jeszcze gry: ESA Oblivion, Dead 4, Pittman Blood Money, Quake 4, NFS. Most Wanted. Cena 1500 zł. Kontakt: tel. 0 888 644 591

Publikujemy tylko ogłoszenia z przyklejonymi aktualnymi kuponami Pchlego Targu (o zatem podsyłanie ich mailem jest niemożliwe).

ISSN1429-172X · INDEX 340698

PSX EXTREME GRUPA

ROK X • Numer 10 / 2006 (110)

Adres redakcji:
ul. Sokolska 65, 40-087 Katowice
tel. 032-258-50-64
redakcja - 032-20-80-326
(tel./fax) - 032-20-80-329

www.psxextreme.pl

Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Ściera)
sciera@psxextreme.pl

Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczko (Aju)

Zg(Red.)ziole:
Andrzej Błeszczyk (Lokl), Grzegorz Drabik (Butcher), Mirosław Grabe (Gamera), Norbert Konieczny (Norby), Marcin Kosman (Koso), Tomasz Kozieł (HIV), Bartek Majowski (Kujot), Michał Mazur (Mazzi), Artur Salwerowski (Mutti), Tomasz Staroń (Star), Jakub Szarleja (KILu), Marcin Teller (Myszaq), Michał Wiesner (pLaYmAn), Maciej Zmuda-Adamski (Kell)

Współpracują:
J. & J. Zagdanscy (Yohko & Teruo), Łukasz Szewczyk (Loser), Przemysław Małecki (M@jk), Bartosz Dawidowski (Zax), Mariusz Ludwiński (Nemo), Łukasz Kujawa (Dżujo), Damian Matyasik (Mashter)

Praktykanci, "orbitanci" i korespondenci:
Sojer, Sentinal, Komodo, Awe, Tap-chan, Amar, Torba, Cox, JuveFan, Bandit, Wajper, Turl (zaginął w Irlandii), Hauwa, Pablo, Sasza (Ci chyba też:)

Oprawa graficzna:
Przemysław i Magdalena Ściерscy; Andrzej Błaszczyk, Mariusz Wawrzyk

Materiały graficzne:
Patryk Strojny (Kleju); Krzysztof Jakiel (Cyslo); Hooligan alias Hokusai alias Tortur-HabaHaba komiks

Korekte tekstów:
Marcin Kosman (Koso)

Inspektor kontroli technicznej:
Bartek Majowski (Kujot)

Łamanie i przygotowenie do druku:
Andrzej Błaszczyk, Mariusz Wawrzyk (Bufi)

Dział prenumeraty:
prenumerata@psxextreme.pl
Dyżury: wtorek godz. 13-15, czwartek 9-11
tel. 032-258-50-64
fax 032-20-80-329

Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel 032-258-50-64, 032-20-80-329
e-mail: wydawnictwo@psxextreme.pl

Konto bankowe:
ING Bank Śląski o/Katowice
25105012141000002200655245

Druk: Elanders Polska

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

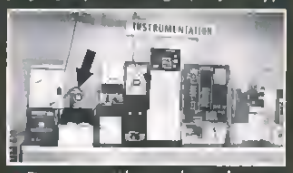
Wydawca ostrzega P.T.Sprzedawców, że sprzedaż aktualnych i archiwalnych numerów czasopisma po cenie innej niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę Wydawnictwa i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

Mit.Ponga



sztuka czy doszywana ideologia?

Trudno jednoznacznie określić, kiedy tak naprawdę pojawiły się gry wideo. W 1958 roku William Higinbotham pracujący w jednym z państwowych laboratoriów w Nowym Jorku zaprogramował analogowy komputer, dzięki któremu na ekranie przyrządu pomiarowego (oscyloskop)



Pierwsza gra wideo - analogowy komputer podłączony przez specjalny interfejs do oscyloskopu, na ekranie którego wyświetlane było odbijająca się od kreski kropka.

pojawiała się kreska, od której odbijała się kropka - odpowiednik piłki (komputery nie miały wówczas ekranów). Dekadę później niemiecki wynalazca (również pracujący w USA) Ralph H. Baer wpadł na pomysł (i szybko go opatentował) manipulowania obiektami wyświetlanymi na ekranie zwykłego telewizora. Do pełni szczęścia brakowało już tylko piłeczki, którą dodał współpracownik Baera, William T. Rusch - tak zrodził się Pong.

W tym samym roku powstała "Brązowa Skrzynka", a 4 lata później na rynek trafiła pierwsza wzorowana na niej konsola - Magnavox Odyssey. Sprzęt



Magnavox Odyssey - pełen zestaw z kostkami i plansząd do gry.

był w pełni analogowy, nie oferował dźwięku ani kolorów (do zestawu dołączona była więc kolorowa, nakładana na ekran telewizora folia), a punkty zliczało się samodzielnie. Machina ruszyła - szybko pojawiła się przenośna, a także zarobkowa wersja urządzenia, wynaleziono mikroprocesory, a gry z czasem stawały się coraz bardziej złożone, by w końcu przybrać obecną formę.

Developerzy starają się dziś jak najdokładniej odwzorować w grach różne elementy znane z rzeczywistego świata. Artyści tymczasem postanowili zrobić odwrotnie - w najprostszej grze, Pongu, starają się odnaleźć odpowiedzi na pytania związane z sytuacją i pozycją człowieka we współczesnym świecie. W efekcie z inicjatywy berlińskiego Muzeum Gier powstała wystawa Pong Mythos (Mit Ponga) - zbiór ok. 30 eksponatów, nawiązujących do historii techniki, sztuki i popkultury. Są wśród nich zabytkowe konsole, nietypowe wersje Ponga na popularne platformy do gier, a nawet interaktywne rzeźby i instalacje. Wystawa uświetniła już kilka imprez masowych, odwiedziła parę muzeów, trafiła też na GC2006, gdzie z uwagi na brak PS3 i publicznie dostępnego Wii dla części zwiedzających stała się [illegible] z najnowszych konsol.

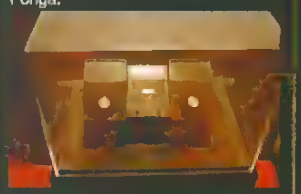
Dlaczego Pong? "Bo to jedna z pierwszych gier wideo, niezwykle prosta, mimo to próbująca oddać zjawiska znane z realnego świata za pomocą przeliczeń dokonywanych przez maszynę" - mówi Niklas Roy, twórca jednej z instalacji. Oto, co m.in. mogliśmy zobaczyć, dotknąć i przetestować na targach.



Brown Box (1968) - Prototyp pierwszej domowej konsoli Magnavox Odyssey (1972), od której wszystko się zaczęło. Opcje zmieniało się przełącznikami, które w konsumenckiej wersji urządzenia zastąpione zostały przez kartridże kryjące w sobie wyłącznie odpowiednio połączone fragmenty przewodów.



Pong (1972) - stworzony przez Ala Alcorna z Atari jeden z pierwszych automatów zarobkowych z grą wideo. Mówiąc krótko - pierwszy automat Ponga.

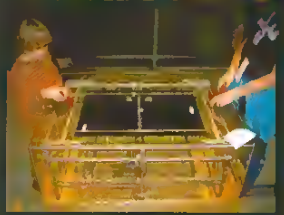


Home Pong (1975) - pierwszy Pong z prawdziwego zdarzenia, zarazem jedno z pierwszych tego typu urządzeń zawierających wówczas zupełną nowość - mikroprocesor. W odróżnieniu od prymitywnego Odyssey, dzieło Ala Alcorna odniosło spory sukces rynkowy

Blip (1977) - "kieszonkowa", mocno uproszczona wersja Ponga. Zamiast ekranu - dioda, zamiast pokrętel - trzy przyciski. Urządzenie było w pełni mechaniczne, więc przy dobrym świetle można było w nie grać bez baterii. Limit czasu wyznaczał klasyczny minutnik.

Dość już tej historii! Pora na współczesne warianty na temat Ponga.





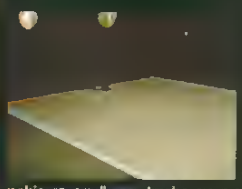
Pongmechanik (2004) - prawdziwy Pong nie jest interesujący z punktu widzenia osoby, która nie jest zafascynowana grami. Tu jest inaczej - Gracz może zobaczyć, w jaki sposób funkcjonuje maszyneria. Choć całością steruje mikroprocesor, w odróżnieniu od klasycznego Ponga gra odbywa się w naszej, nie wirtualnej rzeczywistości - "paletki", piłka, plansza i tablica z punktami istnieją naprawdę, są mechanicznymi elementami, które można obejrzeć z każdej strony.



Borg 3D (2005) - niezwykle ciekawa wariacja na temat Ponga. Gra toczy się w sześcianie o boku 8 pikseli (tu czerwonych diod). Na przedniej i tylnej ściance wyświetlane są "paletki", a wewnątrz kostki w przestrzeni 3D porusza się świetlny punkt symbolizujący piłeczkę. Dodatkową atrakcją są kontrolery - autentyczne Kempstony Competition Pro.



Power Pong (2001) - Pong zasilany dynamem zamontowanym w rowerze treningowym. Im szybciej pedałujemy, tym bardziej wymagająca staje się gra. Autor pragnie wywołać w nas refleksję - czy jesteśmy niewolnikami naszych instynktów (tu - chęci zagrania), czy może ruch i jego bezpośredni związek z tym, co dzieje się na ekranie, symbolizuje wolność i niezależność?



ratio agendi #3 - Pong (2003) - Pong w dużej skali, wyświetlany na podłodze za pomocą projektora. Położenie "paletki" zależy od położenia Gracza. Gdy piłeczka nabierze prędkości, trzeba się nieźle nabiegać, by nie stracić punktu.



Sonic Pong (2002) - wyjątkowo działająca na wyobraźnię instalacja. Zamiast ekranu mamy kilkanaście stukających, plastikowych kubków, rozmieszczonych na obwodzie pierścienia wiszącego nad głową Gracza. Sterowanie odbywa się za pomocą masywnej metalowej korby - kręcąc nią musimy wyobrazić sobie ułożenie "paletki" i piłki, w czym pomagają dźwięki wydawane przez zawieszoną nad głową Gracza instalację



Minipong (2003) - gra odbywa się na matrycy złożonej z 35 diod, zajmującej powierzchnię niewiele większą niż grosz. Sterujemy za pomocą miniaturowego dżojstika. Zdaniem autora tego typu instalacje mogłyby być umieszczane w miejscach publicznych, np. ścianach stacji metra. "Byłoby fajnie zobaczyć ścianę z pięćdziesięcioma umieszczonymi jedna obok drugiej mini-grami".



Camping Pong (2004) - pierwowzór tej instalacji zrodził się w głowie czterech przyjaciół spędzających noc pod namiotem. Rolę piłki pełnił skupiony strumień światła z latarki, "paletkami" były znalezione pod ręką przedmioty



Deep ASCII (1998) - w 1972 roku miały miejsce dwa pozornie niezwiązane ze sobą wydarzenia. W barach postawiono pierwsze automaty z Pongiem, w podziemnych kinach zaczęto natomiast wyświetlać pornograficzny film "Deep Throat", który - podobnie jak Pong - odniósł spory sukces kasowy, przynosząc ogromne jak na ówczesne czasy przychody w wysokości 600 mln USD. Autorzy tej instalacji postanowili połączyć oba wydarzenia, w wyniku czego powstał Deep ASCII - pełna, 55-minutowa wersja "Deep Throat" prezentowana na ekranie zdolnym do wyświetlania wyłącznie znaków graficznych (litery, cyfry, znaki interpunkcyjne itp.), ukrytym w automacie Ponga.

to było grane na Games Convention 2006



◀ **LittleLights (2003)** - wykonany w skali 1:42 model instalacji Blinkenlight (2001). Rolę wyświetlacza w pierwowzorze pełniły... światła w mieszkaniach w jednym z niemieckich bloków z wielkiej płyty. Grać można było za pomocą telefonu komórkowego. Minuta zabawy kosztowała ok. pół euro, można też było wyświetlać wysyłane SMS-ami wiadomości tekstowe.



◀ **TT Tennis v180 (2004)** - wirtualny czy rzeczywisty - ciężko określić. Pole gry znajduje się jedynie w pamięci komputera i naszej wyobraźni, piłka również. Prawdziwe są jedynie umieszczone na wysięgnikach "paletki", jednocześnie pełniące rolę wizjera pozwalającego zajrzeć do wirtualnej, okrągłej planszy. Gracze biegają z nimi po obwodzie koła, nie pozwalając piłce wydostać się poza jego obwód.



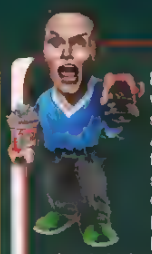
◀ **Mixed Reality Pong (2001)** - wymieszane rzeczywistości - piłka i pole gry są wirtualne, za to bariery (dłonie Graczy lub jak w powyższym przykładzie warzywa) istnieją naprawdę. Czujniki analizują ich położenie, dzięki czemu stanowią one przeszkodę dla wirtualnej piłki.



◀ **Painstation (2001)** - jeden z najbardziej kontrowersyjnych projektów, zmieniających hasło "odbijaj piłkę, by zdobyć punkty" w "odbijaj piłkę, by uniknąć cierpienia". Maszyna, której sercem jest klasyczny Pong, wymaga od Gracza trzymania jednej dłoni na specjalnym panelu. Utrata punktu karana jest porażeniem prądem, poparzeniem lub uderzeniem gumowym biczem. Nie ma to jak dobra motywacja...

Na wystawie zaprezentowano też szereg innych wariacji na temat gry - były wersje na popularne konsole (PSone, Xbox 360, N-Gage), odmiany trójwymiarowe i służące badaniu aktywności mózgu, a także takie, które działały samolistnie, kontrolowane przez komputer. Był nawet zegar, w którym punktacja określała czas (komputer "puszczał" piłkę dokładnie w chwili zliczania kolejnej minuty/godziny). Większość instalacji była interaktywna, wszystkie opatrzono opisem pozwalającym zrozumieć zamysł artysty. Lecz nawet bez tego wystawa robiłaby ogromne wrażenie - dużo większe niż większość rzeczy pokazywanych w pozostałych halach, a na pewno na znacznie wyższym poziomie. □ [kiiu]

Szczegóły na temat wystawy - www.pong-mythos.net



REGION DVD

MYSZAQ: Elo, elo! No i jest definitywnie po wakacjach. Czyli, nauczony doświadczeniem, szykuje się nam jesienny wysyp hitów w kinie... A takiego! Nic z tego! Jakiś nowy Bond, wstęp do teksańskiej masakry czym popadnie, być może świeże, być może nie, "Apocalypto" Gibsona. Nic dziwnego, że ktoś szarpnął się więc na ponowne wprowadzenie "Pulp Fiction" do kin (w grudniu, podobno w jakiejś bardziej autorskiej wersji). W takim razie my w "Kąciku..." przypominamy o pierwszym filmie Quentina. Zresztą on sam skacze po tematach - ostatnio zrobił film karate:), właśnie kończy z Rodriguezem horror klasy B ("Grind House"), a później weźmie się za wojenną opowieść ("Inglorious Bastards"). Aha - kącik okrojony, bo Ścisła nie chciał składać go 3 dni po deadlinie. Za miesiąc obiecuję poprawę! □

JABŁKA ADAMA / ADAMS ABLER

Zakład do resocjalizacji ludzi z przeszłością, zarządzający nim kolezka o niezłomnych regułach i światopoglądzie... Standardowa, twarde, więzienna opowieść? No to jedziemy... zakład to kościół gdzieś na prowincji Danii, zarządca to pastor Ivan, który obrał specyficzne, ale jednocześnie dające mu się podejście do otaczających go wydarzeń, ekipa z przeszłością natomiast to Arab terrorysta, tenisista alkoholik i kleptoman, na dodatek ze stuktlową nadwagą. No i wreszcie główny (anty?) bohater - nazista, który wcale nie chce się zmieniać... Będzie wybuchowo? I to jeszcze jak! W tym filmie praktycznie nie ma normalnych postaci (nawet zdawałoby się spokojny doktor me swoją jazdę). Wydarzenia mieszają humor, groteskę, głębszy przekaz. Nie chcę za wiele zdradzać, ale punktem wyjścia będzie tu jebłonka, którą nasz wesoły nazista ma się zaopiekować, aby... w przyszłości upiec ciasto z jej owocami (takie otrzymał zadanie)! Opowieść mocniej zahaczy też o przemoc, Hitlera, poznawanie samego siebie, zemstę na koncernach paliwowych i wiązanie koblet (w ilości sztuk. jedna). I o dziwo, choć pojawią się tu dość mocne wydarzenia, film zrobi to z taką dawką czarnego absurdu, że nie nabierze nieprzyjemnego ciężaru, cały czas będziesz oglądać go z uśmieszkiem na twarzy. Warto oderwać się od amerykańskiego nurtu i zobaczyć, co Duńczycy zbudowali z łamanie nosa na kilka sposobów, wykręconych dialogów i zbieraniny dziwaków. A zbudowali cholernie intrygującą konstrukcję. Zapewniam □ [myq]



Najciekawszy moment: kot, nazisci, finał... wszystko!
Dodatki: komentarz audio, materiał z planu, zwiastun, inne zapowiedzi

FILM 8 DODATKI 7



dystrybucja: Kino Swiat
reżyseria: Anders Thomas Jensen
występują: Ulrich Thomsen, Mads Mikkelsen, Nicolas Bro, Ali Kazim
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: czarna komedia
czas trwania: 96 min

CZERWONY KAPTUREK / HOODWINKED!

Animowane komputerowo komedie... Muszą być o zwierzątkach, mieć kilka aluzji do normalnego kina, no i obowiązkowe małe, wiewiórkopodobne coś! "Czerwony Kapturek. Prawdziwe historia" spełnia wszystkie te wymogi. Mimo że trochę powiela schematy, to jednak ma swój urok. Kilka nieszablonowych postaci, sprawnie i z jajem napisaną pierwszą połowę? Zdecydowanie! Ekipa, która zbiera się w domku babci, by rozsądzić co robi tu wilk, jak związek ma Czerwony Kapturek z tajemniczym psychopatą Smakoszem, dlaczego wreszcie zwalisty drwal wskoczył przez okno z siekierą, daje radę aż miło! Na pierwszy plan wysuwa się zabawa śledczy wzorowany na postaci detektywa Polrota (Agata Christie się kłania), do tego komendant niedźwiedź ze swoimi brutalnymi metodami, czy para świniaków-adiutantów... Naźły, policyjny team. Trafi się też śpiewający muffon oraz oczywiście wspomniany naprawdę wykręcony wiewiór (bazardzo chciałby się napić kawy). I wszystko byłoby pięknie, cacy, gdyby nie... a) fakt, że pod koniec intryga i dialogi siadają, jakby autorom skończyły się pomysły; b) widać, że to pierwsza komputerowa produkcja tego studia. Co do tej drugiej opcji - mocno uproszczono postaci, ograniczono też detale scenerii. Ale i tak jest dobrze! Daleko do "Shreka" czy "Madagaskaru", ale jak dla mnie śmieszniej niż w przereklamowanej "Epoce Lodowcowej 2". A tak przy okazji 'Madagaskaru' - wiesz, że tutaj drwala, a tam stawetnego króla Juliana dubbinguje ten sam aktor, J. Boberek? Zwróć uwagę na charakterystyczną dla tego koleżki intonację słów! □ [myq]



Najciekawszy moment: Fazy wiewiora, akcje policji
Dodatki: brak w tej wersji

FILM 7 -



dystrybucja: Monolith
reżyseria: C&T Edwards, TLeech
występują: P. Machalica, A. Ferency, J. Fraszynska, J. Kryszak, J. Boberek
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: komedia / animacja
czas trwania: 82 min

WŚCIEKŁE PSY / RESERVOIR DOGS

Pierwszy wyreżyserowany przez Quentina Tarantino film. I jak to zwykle z debiutami bywa - przegadany, nudny, mało odkrywczy. Nie zaraz, wróć! Owszem, jak na niego przystało - sporo tu dialogów, ale bardzo charakterystycznych, wciągających i przemycających między jednym a drugim "fuck" jakąś obserwację życia. Do tego samo poprowadzenie akcji nawet dziś (minęło 14 lat od premiery) intryguje. Oto zostaje Ci pokazane przygotowanie do napadu na jubilera, po czym cyk, widzisz to, co działo się po wtenie. Do tego oczywiście dochodzą retrospekcje, jakieś fragmenty akcji, ale sprytna gra z widzem zostaje podjęta. I o dziwo, bardziej wciąga niż gdybyś dostał kadr po kadrze zilustrowany napad! Czyli już przy pierwszym podejściu Quentin bawił się chronologią, mocno niejednoznacznymi postaciami, niby od niechcenia zaznaczoną przemocą. Zresztą zwróć uwagę na scenę opowiadania historii o marihuanie. A teraz obejrzyj 'Przekręt' Ritchiego i porównaj narrację Turkusa o goniemiu zająca. Podobny styl? Gha, ghe! "Wściekłe psy" to więc przewrotna historia o bandzie nie znających się gangoli, powoli odsłaniająca, dlaczego każdy z nich brał udział w skoku i dlaczego wszystko tak fajnie się pochrzaniło... Sadystyczny Michael Madsen (Travolta w "Pulp Fiction" zagrał jego starszego brata!), twardo stąpający po ziemi Harvey Keitel, zakrwawiony Tim Roth, nerwowy Steve Buscemi, epizodycznie sam Quentin... Czy trzeba rekomendować taką ekipę? Jeśli więc nie widziałeś jeszcze tej produkcji, wraz z premierą gry warto sobie o niej przypomnieć. Krew, genialna muza, czarny humor. Po prostu klasyk! □ [myq]



Najciekawszy moment: Madsen i policjant, finał
Dodatki: zwiastun

FILM 8 DODATKI 2



dystrybucja: Monolith
reżyseria: Quentin Tarantino
występują: Tim Roth, Harvey Keitel, Michael Madsen, Steve Buscemi
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: kryminał
czas trwania: 98 min